PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN PRODUK MEUBEL DI HANA MEUBEL BANYUMAS

ARTIKEL

Diajukan untuk memenuhi salah syarat Kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang Strata 1 Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

HARDIAN PERMANA PUTRA

1.05.11.026



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
2016

ABSTRACT

Hana Meubel is a company that runs in booking and sale of furniture products with various models made of teak wood. The booking procedure and sales made in Hana Meubel are still not computerized. One of them is the process of making reservations and sales reports are still using some kind of notes that cause data can easily lost and damaged. And recording procedures available inventory are still using notes that cause the data easily lost and damaged. It indirectly provide difficulties for the company's owners and officers in processing the transaction data ordering and sales. For it is necessary to build an information system to take care of all the maintenance process of ordering and sales transactions in Hana Meubel.

The method used in this study using the object-oriented approach and methods of prototype development. Design research using descriptive method. Data collection method used is using interview and observation techniques. Analysis and design tools that are used to describe the system model is Use Case Diagram, Scenario Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, Class Diagram, Deployment Diagram and Object Diagrams. In the development of ordering and sales information systems using PHP and MySQL as a database.

The proposed information system can be used to help companies in the process of booking transactions and sales of furniture to the making of reservations and sales reports that can be done automatically without having to write in the notebook. Some Suggestions from researchers for the future is to add some features that are not available in this application as a chat feature or mailing lists and aligned to the system can be integrated with the system in Hana Meubel.

Keywords: Information Systems, Booking, Sales.

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dari tahun ke tahun seiring dengan perkembangan teknologi yang berkembang pesat saat ini semakin banyak bidang yang mulai beralih ke sistem yang terkomputerisasi termasuk pula untuk persoalan pengolahan data, penyimpanan data dan juga kemananan datanya. Oleh karena itu dibutuhkan suatu teknologi yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi.

Pada era perkembangan teknologi seperti sekarang ini telah banyak dilakukan penerapan teknologi informasi diberbagai bidang. Hal ini memiliki maksud untuk meningkatkan kinerja dari sistem yang sedang berjalan di suatu perusahaan. Dan tentunya hal ini akan menciptakan persaingan yang semakin ketat antar sesama pengguna teknologi informasi guna mendapatkan informasi yang akurat sehingga dapat memberikan inovasi-inovasi yang baru untuk setiap pengguna teknologi informasi khususnya untuk usaha kelas menengah ke bawah.

Dengan adanya kemajuan dibidang teknologi informasi ini dapat mendukung terhadap pemenuhan kebutuhan informasi yang handal, cepat, tepat dan juga akurat. Selain itu dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi ini, sistem dapatmemberikan nilai tambah bagi perusahaan khususnya usaha menengah ke bawah dalam menghadapi persaingan di dunia bisnis yang semakin kompetitif dan ketat.

Saat ini Sistem Informasi (SI) yang bersifat komputerisasi semakin dibutuhkan oleh organisasi maupun perusahaan yang mampu membantu dalam mengintegrasikan data, mempercepat data dan mensistematisasi pengolahan data. Sistem Informasi berserta perkembangan teknologi pendukungnya akan memicu transformasi besar khususnya dalam bidang bisnis dan manajemen.

Meubel merupakan peralatan rumah yang semenjak dahulu sudah ada dan terdiri dari berbagai macam bentuk dan model yang menarik. Semakin banyaknya manusia, maka semakin banyak pula produk meubel yang diperlukan oleh manusia. Meubel berfungsi untuk menyimpan barang – barang rumah tangga, barang – barang berharga maupun barang – barang yang digunakan di kehidupan sehari – hari seperti untuk menyimpan pakaian, menyimpan piring sampai gelas, ataupun untuk melakukan aktifitas sehari-hari seperti duduk ataupun tidur. Meubel juga digunakan sebagai bagian dari rumah seperti pintu, jendela maupun meja dan kursi.

Hana Meubel merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pemesanan dan penjualan produk meubel dengan berbagai macam bentuk dan model yang didalamnya terdapat sistem pemesanan dan penjualan yang belum terkomputerisasi serta belum adanya promosi – promosi untuk membuat perusahaan lebih dikenal oleh banyak orang. Dalam Hana Meubel juga terdapat sistem pengelolaan stok barang yang masih dilakukan dengan mencatat di sebuah buku.

Jumlah transaksi yang terdapat di Hana Meubel terbilang cukup besar, sehingga pihak perusahaan menyediakan layanan pemesanan guna menunjang transaksi penjualan yang lebih baik. Di perusahaan ini belum memanfaatkan teknologi informasi dalam melayani konsumen yang jauh dari Hana Meubel seperti belum adanya sistem pemesanan dan penjualan produk meubel untuk konsumen yang berada ditempat jauh dan belum adanya promosi penjualan yang disampaikan kepada konsumen. Perusahaan ini juga belum memanfaatkan teknologi informasi dalam melakukan penghitungan stok barang dan pembuatan laporan pemesanan dan penjualan serta retur penjualan seperti penghitungan stok

barang masih menggunakan buku catatan dan pembuatan laporan juga masih menggunakan buku yang menyebabkan data rusak ataupun hilang. Hal ini mendorong pemilik perusahaan untuk memanfaatkan teknologi informasi melalui media internet atau *website* guna meningkatkan penjualan produk. Selain biaya promosi yang terbilang murah, media internet juga dapat menjangkau pelanggan yang lokasinya jauh dari Hana Meubel untuk memudahkan pelanggan dalam melihat informasi mengenai produk – produk meubel yang di jual di Hana Meubel dan untuk memudahkan pelanggan dalam memesan produk – produk meubel yang terdapat di Hana Meubel, sehingga promosi produk dapat menyebar luas dan diterima oleh masyarakat terutama yang berada diluar kota. Berikut merupakan table data pemesanan dan penjualan dalam 3 tahun terakhir yang terdapat di Hana Meubel:

Tabel 1.1. Data Pemesanan dan Penjualan Per 3 Tahun Terakhir di Hana Meubel

Dengan penjelasan dari latar belakang diatas, maka penulis melihat bahwa di Hana Meubel tersebut dibutuhkan sistem informasi terkomputerisasi yang berfungsi untuk melakukan transaksi penjualan dan pemesanan barang serta sebagai media untuk menyampaikan informasi produk yang dijual dan untuk proses pengelolaan data barang. Maka dalam hal ini penulis mengusulkan judul **"PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN DAN PENJUALAN PRODUK MEUBEL DI HANA MEUBEL"**. Dengan harapan dapat membantu meningkatkan pemesanan dan penjualan di Hana Meubel dan dapat dikenal oleh masyarakat luas.

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah merupakan bagisn yang penting dikarenakan identifikasi dan rumusan masalah menentukan ada dan tidaknya permasalahan pada saat melakukan penelitian di perusahaan Hana Meubel. Berikut merupakan identifikasi dan rumusan masalah:

Identifikasi Masalah

Dengan uraian latar belakang diatas maka permasalahan yang mendasari dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya penyampaian informasi mengenai produk yang terdapat di Hana Meubel sehingga membuat konsumen yang berada jauh dengan Hana Meubel kesulitan untuk mengetahui produk yang di jual.
2. Tidak adanya media untuk proses pemesanan dan penjualan produk serta proses retur penjualan untuk konsumen yang berada jauh dari Hana Meubel.
3. Penghitungan stok produk yang ada dan pengecekan stok produk minimal yang masih menggunakan buku, sehingga menyebabkan data sering rusak atau hilang
4. Proses pencatatan laporan pemesanan dan penjualan serta retur penjualan pada Hana Meubel masih menggunakan buku yang menyebabkan data data sering hilang.
5. Proses pencatatan nota pemesanan dan penjualan serta retur penjualan pada Hana Meubel masih menggunakan buku nota yang menyebabkan data rusak dan mudah hilang.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dibahas berdasarkan pembahasan diatas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana prosedur pemesanan dan penjualan yang sedang berjalan di Hana Meubel.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan dan penjualan di Hana Meubel.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan dan penjualan di Hana Meubel.
4. Bagaimana pengimplementasian sistem informasi pemesanan dan penjualan di Hana Meubel.

Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut merupakan maksud dan tujuan dari dilakukannya penelitian ini:

Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi pemesanan dan penjualan berbasis *web*, guna meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan dan memberikan kemudahan dalam proses transaksi penjualan dan pemesanan serta dalam proses promosi terhadap calon konsumen.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis melakukan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pemesanan, penjualan, pengelolaan produk dan proses retur penjualan yang sedang berjalan pada Hana Meubel.
2. Untuk merancang sistem informasi untuk proses pemesanan, penjualan, pengelolaan produk, pembuatan laporan, proses retur penjualan dan pendaftaran akun yang akan dibangun pada Hana Meubel.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi pemesanan dan penjualan pada Hana Meubel yaitu melakukan pengujian *blackbox* pada aplikasi pemesanan dan penjualan.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pemesanan dan penjualan pada Hana Meubel.

Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua macam, yaitu kegunaa praktis dan kegunaan akademis. Berikut merupakan kegunaan praktis dan kegunaa akademis:

Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mampu membantu perusahaan dalam memberikan alternatif solusi bagi Hana Meubel dalam penanganan transaksi penjualan dan pemesanan serta promosi produk yang di jual kepada calon konsumen.

Kegunaan Akademis

Adapun kegunaan akademis pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagi Pengembang Ilmu
   Dari hasil penelitian ini diharapkan menjadi perbandingan antara ilmu pengetahuan dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan, sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu pengetahuan yang sudah ada untuk diterapkan di dunia nyata dan dapat menguntungkan berbagai pihak.

2. Bagi Peneliti Lain
   Untuk dijadikan bahan referensi dalam perbaikan atau pengembangan ilmu bagi peneliti lain dengan masalah atau bidang yang sama.
3. Bagi Penulis
   Penulis dapat menambah pengetahuan tentang proses mengenai sistem informasi pemesanan dan penjualan dan mendapatkan pengalaman baru yang dapat bermanfaat untuk kedepannya, serta mengetahui dunia kerja dibidang yang sama.

Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan yang dihadapi, maka perlu diadakan pembatasan masalah agar memudahkan pembahasan selanjutnya, sehingga tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas. Batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Jangkauan penjualan produk yang di jual Hana Meubel sementara ini hanya melayani pembeli yang berada di pulau Jawa saja.
2. Data yang diolah dalam aplikasi transaksi penjualan dan pemesanan ini yaitu data produk meubel, data penjualan dan data pemesanan.
3. Aplikasi yang akan dibuat berbasis *web*.
4. Untuk sistem pemesanan, pelanggan akan melakukan pembayaran uang muka minimal sebesar 25% dari total pembayaran via transfer antar Bank.
5. Untuk sistem pemesanan, proses pembayaran uang muka dibatasi 48 jam setelah melakukan pemesanan produk meubel, jika melewati waktu yang ditentukan maka pemesanan akan dibatalkan.
6. Jika konsumen membatalkan pemesanan, maka uang yang sudah dibayarkan akan di potong sebesar 15%.
7. Sistem informasi yang dirancang tidak membahas mengenai pembelian dan produksi.
8. Pegawai yang mengantarkan barang yang telah dibeli oleh konsumen adalah kurir khusus Hana Meubel.

II. KAJIAN PUSTAKA

Konsep Dasar Sistem

Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar. **[1,p.34]**

Dengan pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini adalah sistem computer yang didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak. **[1,p.34]**

Suatu sistem sebenarnya terdiri dari dua bagian yaitu struktur dan proses. Struktur adalah komponen dari sistem tersebut dan proses adalah prosedurnya. Kedua pendekatan tersebut hanya mengambil satu aspek dari sistem saja untuk menjelaskannya dari sudut pandangan aspek tersebut. **[1,p.34]**

Klasifikasi Sistem

Dari berbagai sudut pandang, sistem dapat diklasifikasikan menjadi beberapa bagian yaitu : **[2,p.5]**

a. Sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem fisik (*physical system*)
   Sistem abstrak merupakan sistem yang tidak bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sistem ini berupa pemikiran atau ide-ide. Contoh dari sistem abstrak ini adalah filsafat. Sedangkan sistem fisik merupakan sistem yang bisa dilihat secara mata biasa dan biasanya sering digunakan oleh manusia. Contoh dari sistem fisik ini adalah sistem akuntansi, sistem computer dan sebagainya.
b. Sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*)
   Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi karena pengaruh alam. Misalnya sistem rotasi bumi, sistem gravitasi dan sebagainya. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang dibuat dan dirancang oleh manusia. Misalnya sistem pengolahan gaji.
c. Sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*)
d. Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dengan bagian luar sistem dan biasanya tidak terpengaruh oleh kondisi diluar sistem. Sedangkan sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dengan bagian luar sistem.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik. Karakteristik sistem adalah sebagai berikut ini : **[1,p.54]**

a. Suatu sistem mempunyai komponen-komponen sistem (*component*) atau subsistem-subsistem.
b. Suatu sistem mempunyai batas sistem (*boundary*).
c. Suatu sistem mempunyai lingkungan luar (*environment*).
d. Suatu sistem mempunyai penghubung (*interface*).
e. Suatu sistem mempunyai tujuan (*goal*).

Konsep Dasar Informasi

Informasi dapat diibaratkan sebagai darah yang mengalir di dalam tubuh manusia, seperti halnya informasi di dalam sebuah perusahaan yang sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangan perkembangannya, sehingga terdapat alasan bahwa informasi sangat dibutuhkan bagi sebuah perusahaan. Akibat bila kurang mendapatkan informasi, dalam waktu tertentu perusahaan akan mengambil keputusan-keputusan startegis sangat terganggu, yang pada akhirnya akan mengalami kekalahan dalam bersaing dengan lingkungan pesaingnya. **[2,p.7]**

Memahami konsep dasar informasi adalah sangat penting (*vital*) dalam mendesai sebuah sistem informasi yang efekif (*effective business system*). Menyiapkan langkah atau metode dalam menyediakan informasi yang berkualitas adalah tujuan dalam mendesai sistem baru. **[2,p.7]**

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan informasi merupakan kumpulan data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerima. Tanpa suatu informasi, suatu sistem tidak akan berjalan dengan lancar dan akhirnya bisa mati. Suatu

organisasi tanpa adanya suatu informasi maka organisasi tersebut tidak bisa berjalan dan tidak bisa beroperasi. **[2,p.7]**

Dengan kata lain sumber dari informasi adalah data. Data menggambarkan suatu kejadian yang sedang terjadi, dimana data tersebut akan diolah dan diterapkan dalam sistem menjadi input yang berguna dalam suatu sistem. Secara rinci definisi dari data adalah sebagai berikut : **[2,p.7]**

a. Data adalah penggambaran dari sesuatu dan kejadian yang kita hadapi.
b. Data bisnis (*business data*) adalah penggambaran dari suatu organisasi tentang sesuatu (*resources*) dan kejadian (*transactions*) yang terjadi.
c. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. Kejadian (*event*) adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Kesatuan nyata (*fact and entity*) adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi.
d. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

Sesuatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengurangi derajad ketidakpastian tentang suatu keadaan atau kejadian. Sebagai contoh, informasi yang menyatakan bahwa nilai rupiah akan naik, akan mengurangi ketidakpastian menganai jadi tidaknya sebuah investasi akan dilakukan.

Siklus Informasi

Data yang masih merupakan bahan mentah apabila tidak diolah maka data tersebut tidak akan berguna. Data tersebut akan berguna dan menghasilkan suatu informasi apabila diolah melalui suatu model. Model yang digunakan untuk mengolah data tersebut disebut dengan model pengolahan data atau lebih dikenal dengan nama siklus pengolahan data **[2,p.10]**. Berikut gambaran menganai siklus pengolahan data :

Gambar 2.1. Siklus pengolahan data (Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [2,p.10])

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa data yang merupakan suatu kejadian yang menggambarkan kenyataan yang terjadi dimasukkan melalui elemen *input* kemudian data tersebut akan diolah dan diproses menjadi suatu *output* tersebut adalah informasi yang dibutuhkan. Informasi tersebut akan diterima oleh pemakai atau penerima, kemudian penerima akan memberikan umpan balik yang berupa evaluasi terhadap informasi tersebut dan hasil umpan balik tersebut akan menjadi data yang akan dimasukkan manjadi *input* kembali. **[2,p.10]**

Kualitas Informasi

Kualitas informasi tergantung dari 3 hal yang sangat dominan yaitu keakuratan informasi, ketepatan waktu dari informasi dan relevan. Ketiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut : **[2,p.11]**

a. Akurat

   Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut. Dalam prakteknya, mungkin dalam penyampaian suatu informasi banyak sekali gangguan-gangguan yang datang yang dapat merubah isi dari informasi tersebut. Ketidakakuratan dapat

terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut.

Adapun komponen akurat meliputi :

1. *Completeness; Are necessary message items present?*
   Berarti informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan harus memiliki kelengkapan yang baik, karena bila informasi yang dihasilkan sebagian-sebagian tentunya akan mepengaruhi dalam pengambilan keputusan atau menentukan tindakan secara keseluruhan, sehingga akan berpengaruh terhadap kemampuannya untuk mengontrol atau memecahkan suatu masalah dengan baik.
2. *Correctness; Are message items correct?*
3. *Security: Did the message reach all or only the intended systems users?*

b. Tepat waktu

Informasi yang diterima harus tepat pada waktunya, sebab kalau informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi. Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang using tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga kalau digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau kesalahan dalam keputusan dan tindakan. Kondisi demikian menyebabkan mahalnya nilai suatu informasi, sehingga kecepatan untuk mendapatkan, mengolah dan mengirimkannya memerlukan teknologi-teknologi terbaru.

c. Relevan

Informasi harus mempunyai manfaat bagi si penerima, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan suatu permasalahan. Relevansi informasi untuk tiap-tiap orang satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan lebih relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan.

d. Ekonomis, efisien dan dapat dipercaya

Informasi yang dihasilkan mempunyai manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang tetapi dapat ditaksir nilai efektivitasnya. Selain itu informasi yang dihasilkan juga bisa dipercaya kebenarannya dan tidak mengada-ada.

Konsep Dasar Sistem Informasi

Sebuah sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu data juga memegang peranan yang penting dalam sistem informasi. Data yang akan dimasukkan dalam sebuah sistem informasi dapat berupa formulir-formulir, prosedur-prosedur dan bentuk data lainnya. **[2,p.12]**

Selain itu sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut : **[2,p.12]**

a. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
b. Sekumpulan prosedur oraganisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
c. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu

organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Tujuan Sistem Informasi

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar yaitu tepat kepada orangnya atau relevan (*relevance*), tepat waktu (*timeliness*), dan tepat nilainya atau akurat (*accurate*). Keluaran yang tidak didukung oleh ketiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai sistem informasi yang berguna, tetapi merupakan sampah (*garbage*). **[1,p.37]**

Komponen-Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi mempunyai enam buah komponen yaitu komponen *input*, komponen model, komponen *output*, komponen teknologi, komponen basis data dan komponen control atau pengendalian. Keenam komponen ini haru ada bersama-sama dan membentuk satu kesatuan. Jika satu atau lebih komponen tersebut tidak ada, maka sistem informasi tidak akan dapat melakukan fungsinya, yaitu pengolahan data dan tidak dapat mencapai tujuannya, yaitu menghasilkan informasi yang relevan, tepat waktu dan akurat. Berikut penjelasan dari komponen-komponen sistem informasi : **[1,p.42]**

a. Komponen *input*
   Input merupakan data yang masuk ke dalam sistem informasi. Komponen ini perlu ada karena merupakan bahan dasar dalam pengolahan informasi. Sistem informasi tidak akan menghasilkan informasi jika tidak mempunyai komponen *input*. **[1,p.43]**
b. Komponen *output*
   Produk dari sistem informasi adalah *output* berupa informasi yang berguna bagi para pemakainya. *Output* merupakan komponen yang harus ada di sistem informasi. Sistem informasi yang tidak pernah menghasilkan *output*, tetapi selalu menerima *input* dikatakan bahwa *input* yang diterima masuk ke dalam lubang yang dalam. *Output* dari sistem informasi dibuat dengan menggunakan data yang ada di basis data dan diproses menggunakan model yang tertentu.**[1,p.45]**
c. Komponen basis data
   Basis data adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras computer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.**[1,p.46]**
d. Komponen model
   Informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi berasal dari data yang diambil dari basis data yang diolah lewat suatu model-model tertentu. Model-model yang digunakan di sistem informasi dapat berupa model logika yang menunjukkan suatu proses perbandingan logika atau model matematik yang menunjukkn proses perhitungan matematika.**[1,p.49]**
e. Komponen teknologi
   Teknologi merupakan komponen yang penting di sistem informasi. Tanpa adanya teknologi yang mendukung, maka sistem informasi tidak akan dapat menghasilkan informasi yang tepat waktunya. Komponen teknologi mempercepat sistem informasi dalam pengolahan datanya. Komponen teknologi dapat dikelompokkan

kedalam dua macam kategori yaitu teknologi sistem komputer dan teknologi sistem telekomunikasi.**[1,p.51]**

f. Komponen kontrol

Komponen kontrol ini digunakan untuk menjamin bahwa informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi merupakan informasi yang akurat. Sistem kontrol dalam sistem informasi dapat diklaasifikasikan sebagai sistem pengendalian secara umum dan sistem pengendalian aplikasi. **[1,p.52]**

Pengertian Pemesanan

Pemesanan adalah suatu kegiatan yang menyatakan keinginan atau rencana untuk memiliki atau membeli barang dan jasa tersebut sebelum melakukan transaksi *finansial* yakni pembayaran tunai terhadap produk atau jasa yang diinginkan**[3]**. Pemesanan merupakan salah satu aktifitas yang ada di perusahaan Hana Meubel dimana pemesanan tersebut dilakukan oleh konsumen.

Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan proses pemesanan tidak hanya dilakukan dengan bertatap muka dengan konsumen, tetapi dapat pula dilakukan dari jarak yang jauh, misalnya dengan menggunakan *e-commerce.*

Pengertian Penjualan

Penjualan dapat diartikan sebagai seni atau semua aktifitas untuk mempengaruhi pribadi atau golongan agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan dengan harga atau nilai tertentu**[3]**.

Penjualan adalah bagian prilaku terkecil dalam proses pemasaran, dimana pemasaran adalah suatu proses sosial dan manajerial dimana individu dan kelompok mendapatkan kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, memasarkan dan bertukar sesuatu yang bernilai sama lain**[3]**.

Pengertian Produk

Produk adalah segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian, dibeli, dipergunakan dan yang dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan konsumen**[10]**.

Kualitas produk merupakan pemahaman bahwa produk yang ditawarkan oleh penjual mempunyai nilai jual lebih yang tidak dimiliki oleh produk pesaing. Oleh karena itu perusahaan berusaha memfokuskan pada kualitas produk dan membandingkannya dengan produk dari perusahaan pesaing.

Pengertian Meubel

Meubel atau *furniture* adalah perlengkapan rumah yang mencakup semua barang seperti kursi, meja, dan lemari. Meubel berasal dari kata *movable*, yang artinya bisa bergerak. Pada zaman dahulu meja kursi dan lemari relatif mudah digerakkan dari batu besar, tembok, dan atap. Sedangkan kata *furniture* berasal dari bahasa Prancis *fourniture* (1520-30 Masehi). *Fourniture* mempunyai asal kata *fournir* yang artinya *furnish* atau perabot rumah

atau ruangan. Walaupun Meubel dan *furniture* punya arti yang beda, tetapi yang ditunjuk sama yaitu meja, kursi, lemari, dan seterusnya**[11]**.

Dalam kata lain, Meubel atau *furniture* adalah semua benda yang ada di rumah dan digunakan oleh penghuninya untuk duduk, berbaring, ataupun menyimpan benda kecil seperti pakaian atau cangkir. Meubel terbuat dari kayu, papan, kulit, sekrup, dll**[11]**.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek Penelitian

Penelitian yang dilakukan bertempat di Hana Meubel yang beralamat di Gg. Reboisasi Desa Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pemesanan dan penjualan yang dapat membantu mempermudah proses pemesanan dan penjualan untuk calon konsumen yang berada di tempat yang jauh dengan Hana Meubel yaitu dengan membangun *Sistem Informasi Pemesanan Dan Penjualan Produk Meubel Di Hana Meubel Berbasis Web.* Adapun sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi Hana Meubel dan deskripsi tugas tersebut adalah sebagai berikut :

Sejarah Singkat Perusahaan

Hana Meubel merupakan salah satu usaha yang bergerak di bidang pemesanan dan penjualan Meubel. Hana Meubel berdiri pada tahun 2005 di banyumas. Pada awal sebelum usaha ini dibangun, Darsam belajar terlebih dahulu dengan temannya yang mempunyai usaha Meubel. Kemudian pada akhirnya Darsam membangun sebuah usaha Meubel sendiri dengan sistem pemesanan dan penjualan produk Meubel di tahun 2005. Pada awal membangun usaha, pendapatan tiap bulan dari Hana Meubel tidak terlalu besar dikarenakan belum banyak konsumen yang mengetahui usaha ini, namun dengan berbagai usaha dan bantuan dari keluarga, Darsam berhasil meningkatkan pendapatan tiap bulannya sampai akhirnya sekarang menjadi usaha yang besar.

Hana Meubel sangat mengutamakan kualitas dari produk – produk Meubel yaitu dengan menggunakan kayu yang terbaik. Dengan design-design dan model - model yang menarik yang sesuai dengan zaman sekarang dan banyak disukai oleh konsumen.

Visi dan Misi Perusahaan

Dalam melakukan usahanya Hana Meubel memiliki Visi dan Misi sebagai berikut :

Visi Hana Meubel adalah Memberikan kinerja pelayanan terhadap konsumen dengan sebaik-baiknya dan tetap menjaga kualitas produk – produk Meubel di Hana Meubel.

Misi Hana Meubel adalah Hana Meubel bersama – sama membangun usaha untuk mencari keuntungan dan menjadi yang lebih baik lagi dalam memasarkan produk – produk dari Hana Meubel.

Struktur Organisasi Perusahaan

Gambar 3.1. Struktur Organisasi Di Hana Meubel

(Sumber : Hana Meubel)

Deskripsi Tugas

Deskripsi Jabatan di Hana Meubel:

1. Pemilik
   Menjalin komunikasi dan hubungan kerja internal dan eksternal, bertangguang jawab untuk memimpin seluruh karyawan dan bertanggung jawab atas kemajuan dan tercapainya tujuan perusahaan yang sesuai dengan yang di harapkan.
2. Bagian Penjualan
   Melayani dan menyapa customer dengan baik dan bertanggung jawab terhadap uang setoran serta membuat surat jalan dan membuat nota pemesanan dan penjualan serta membuat laporan pemesana dan penjualan.
3. Bagian Pembelian
   Melakukan pencatatan transaksi secara keseluruhan, membeli bahan baku apabila stok hampir kosong dan menyiapkan laporan pembelian.
4. Bagian Produksi
   Memproduksi barang sesuai dengan pesanan konsumen.
5. Bagian Gudang
   Mencatat keluar masuk barang, mempersiapkan barang yang akan di kirim, dan mengatur serta mengecek persediaan barang yang ada di gudang.
6. Kurir
   Bertugas untuk mengantarkan barang kepada konsumen.

Metode Penelitian

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dengan kata lain, penelitian merupakan suatu kegiatan yang menggunakan metode-metode untuk mendapatkan data primer maupun sekunder untuk menunjang penelitian, sehingga dalam penelitian ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Metode yang di gunakan oleh peneliti yaitu dengan cara mengambil data secara langsung ke objek tempat penelitian yaitu Hana Meubel. Metode penelitian yang di gunakan penulis di antaranya :

Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan pedoman dalam melakukan penelitian dengan cara metode deskriptif, yaitu merupakan suatu metode yang pada tahapan pertama penulis melakukan perancangan, pengumpulan data dan melakukan analisa, pengambilan kesimpulan dan membuat laporan kegiatan selama kegiatan penelitian.

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

Sumber Data Primer

Sumber data primer yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua yaitu dengan observasi dan wawancara.

1. Observasi adalah cara pengambilan data dengan pengamatan langsung yang dapat dilakukan dengan menggunakan seluruh alat indera.
2. Wawancara adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Sumber Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang di peroleh secara langsung dengan teknik dokumentasi dengan cara membaca buku di perpustakaan, internet dan sumber lain yang berhubungan dengan objek permasalahan yang di bahas, sehingga dapat di peroleh data - data yang sesuai dengan pengembangan sistem.

Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang di gunakan oleh penulis yaitu :

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah metode berorientasi objek. Adapun alat bantu yang digunakan adalah use case diagram, activity diagram, scenario use case, sequence diagram, objek diagram, deployment diagram dan class diagram.

Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini menggunakan metode *SDLC*. Metode *SLDC* merupakan proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan seseorang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya…**[4,p.26]**. Model yang digunakan dalam pengembangan sistem ini yaitu model *prototype* karena metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara user dan analis yang muncul akibat user tidak mampu mendefinisikan kebutuhannya secara detail dari segi masukan (*input*), proses, maupun keluaran (*output*). Model *prototype* juga cocok digunakan untuk menjabarkan kebutuhan pelanggan secara lebih detail karena pelanggan sering kali kesulitan menyampaikan kebutuhannya secara detail tanpa melihat gambaran yang jelas.

Sebagian user kesulitan mengungkapkan keinginannya untuk mendapatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhannya. Kesulitan ini yang perlu diselesaikan oleh analis dengan memahami kebutuhan user dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (*prototype*). Model ini selanjutnya diperbaiki secara terus menerus sampai sesuai dengan kebutuhan user.

Gambar 3.2. Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*
(Sumber : http://www.markijar.com/2015/04/kelebihan-dan-kekurangan-model-proses.html **[5])**

Dan tahapan-tahapan dalam prototyping tersebut adalah sebagai berikut :

a. Pengumpulan kebutuhan
   Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format dan kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

b. Membangun prototyping
Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berpusat pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan contoh outputnya).

c. Evaluasi prototyping
Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah keempat akan diambil. Jika tidak, maka prototyping diperbaiki dengan mengulang langkah 1, 2 , dan 3.

d. Mengkodekan system
Dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

e. Menguji sistem
Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan Black Box.

f. Evaluasi Sistem
Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika sudah, maka langkah ketujuh dilakukan, jika belum maka mengulangi langkah 4 dan 5.

g. Menggunakan sistem
Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

IV. HASIL PENELITIAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan suatu kegiatan atau aktifitas yang mengembangkan prosedur dan proses dari sistem informasi yang sedang berjalan untuk menghasilkan suatu sistem yang baru, atau memperbaharui sistem yang ada agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan memanfaatkan teknologi yang tersedia. Pada bagian ini penulis akan menjelaskan tentang sistem informasi yang diusulkan yang diharapkan dapat membantu dan mempermudah pekerjaan di Hana Mebel.

Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem bertujuan untuk memberikan gambaran dan perancangan sistem secara jelas yang sesuai dengan kebutuhan dari pengguna sistem itu sendiri. Perancangan sistem akan dilakukan setelah tahap analisis sistem telah dilakukan yang selanjutnya seorang analis akan membangun suatu sistem yang baru ataupun memperbaharui sistem yang sudah ada.

Adapun tujuan dari perancangan sistem yang diusulkan ini adalah untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baru guna membantu pengguna dalam melakukan proses pemesanan dan penjualan produk Mebel di Hana Mebel yang terintegrasi dengan database, agar aplikasi yang dibuat tersebut dapat mencapai sasaran kebutuhan dan tujuannya yaitu membantu perusahaan dalam proses pemesanan dan penjualan.

Gambaran umum sistem yang diusulkan

Gambaran umum tentang sistem yang diusulkan pada proses perancangan ini adalah suatu sistem yang merubah proses bisnis pada sistem lama yang belum terkomputerisasi menjadi sistem yang baru yang sudah terkomputerisasi. Proses bisnis yang dimaksud adalah proses pemesanan produk, proses penjualan produk dan proses pengelolaan stok produk hingga proses laporan pemesanan dan penjualan yang diberikan kepada pemilik.

Sistem ini diharapkan dapat membantu seluruh proses yang sedang berjalan dan dapat membantu mengatasi permasalahan pada proses yang sudah ada dan dapat menghasilkan sebuah informasi yang cepat, tepat dan akurat.

Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur yang diusulkan terdiri dari narasi prosedur, *Use Case* diagram, skenario *Use Case*, *Activity* diagram, *Sequence* diagram, *Object* diagram, *Class* diagram, dan *Deployment* diagram.

Berikut adalah narasi prosedur yang diusulkan :

a. Pemesanan
   1. Konsumen memilih menu pemesanan, kemudian pilih pemesanan produk.
   2. Konsumen memilih produk Mebel yang ingin dipesan.
   3. Selanjutnya konsumen mengisi data inputan.
   4. Kemudian konsumen melakukan pembayaran uang muka minimal sebesar 25% produk yang dipesan via transfer bank.
   5. Setelah melakukan pembayaran, maka konsumen diharuskan untuk melakukan konfirmasi pembayaran dan mengisi data inputan.
   6. Bag. penjualan akan melihat apakah konsumen sudah melakukan konfirmasi pembayaran atau belum. Jika sudah, maka bag. penjualan akan memeriksa data konfirmasi dan konfirmasi pembayaran akan diterima. Jika belum melakukan konfirmasi pembayaran, maka pemesanan yang dilakukan konsumen akan dibatalkan secara otomatis dalam waktu 48 jam.
   7. Setelah konsumen melakukan pembayaran, konsumen dapat mencetak nota pemesanan tersebut.
   8. Jika barang pesanan sudah selesai dibuat dan siap dikirimkan, maka bag. penjualan dapat langsung mencetak surat jalan.
   9. Kemudian ketika barang sampai konsumen harus langsung melunasi pembayaran pemesanan. Kurir akan menyerahkan surat jalan untuk ditandatangani oleh konsumen.
   10. Selanjutnya bag. penjualan akan mencetak laporan pemesanan per-periode.

b. Penjualan
   1. Konsumen memilih menu pembelian, kemudian pilih pembelian produk.
   2. Konsumen memilih produk Mebel yang diinginkan. Bila stok produk Mebel yang dipilih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan bahwa stok barang kosong.
   3. Kemudian setelah memilih produk yang akan dibeli, maka konsumen akan mengisi data inputan yang tersedia.
   4. Selanjutnya konsumen melakukan pembayaran produk yang telah dibeli tersebut.

5. Setelah melakukan pembayaran, konsumen diharuskan untuk melakukan konfirmasi pembayaran dan mengisi data inputan.
6. Bag. penjualan akan melihat apakah konsumen sudah melakukan konfirmasi pembayaran atau belum. Jika sudah, maka bag. penjualan akan memeriksa data konfirmasi dan konfirmasi pembayaran akan diterima. Jika belum melakukan konfirmasi pembayaran, maka pembelian yang dilakukan konsumen akan dibatalkan secara otomatis dalam waktu 48 jam.
7. Setelah konsumen melakukan pembayaran, konsumen dapat mencetak nota pembelian tersebut.
8. Bag. penjualan akan mencetak surat jalan untuk pengiriman produk yang sudah dibeli.
9. Selanjutnya bag. penjualan akan mencetak laporan penjualan per-periode.

c. Pengelolaan Produk
1. Bag. gudang akan memeriksa apakah stok barang ada yang kosong atau tidak. Jika stok barang ada yang kosong, maka bag. gudang akan mencetak daftar barang yang stoknya kosong dan memberikan daftar tersebut ke bagian produksi.
2. Setelah barang selesai dibuat, maka bag. produksi akan memberitahukan kepada bag. gudang.
3. Bag. gudang akan memperbaharui stok barang yang kosong tersebut.
4. Jika ada barang atau produk yang baru, maka bag. gudang akan menginputkan data barang atau produk yang baru tersebut.
5. Bag. gudang akan mencetak daftar barang yang tersedia dan memberikan daftar tersebut ke bag. penjualan.

d. Retur Penjualan
1. Konsumen melakukan retur penjualan pada form retur penjualan.
2. Kemudian konsumen mengisi data inputan yang tersedia.
3. Bag. penjualan memeriksa apakah ada retur penjualan atau tidak. Jika ada, maka bag. penjualan akan mengecek data retur dan stok barang dan retur penjualan akan diterima. Jika stok barang yang akan diretur sedang kosong, maka bag. penjualan akan memberitahukan kepada konsumen untuk menunggu sampai barang tersedia. Jika stok barang ada, maka barang akan langsung dikirimkan paling lama 7 hari dari waktu konsumen mengajukan retur.
4. Kemudian bag. penjualan akan mencetak surat jalan untuk diberikan kepada kurir.
5. Kemudian kurir mengirimkan barang yang baru kepada konsumen untuk ditukar dengan barang yang rusak tersebut.

e. Pendaftaran
1. Konsumen memilih menu Login/Daftar, kemudian pilih sub menu daftar untuk melakukan pendaftran akun.
2. Konsumen mengisi data masukan yang tersedia.
3. Selanjutnya setelah konsumen melakukan pendaftaran akun, maka konsumen diharuskan untuk melakukan aktifasi akun melalui *email* yang sebelumnya sudah dimasukkan.
4. Pada email konsumen tersebut akan terdapat username dan password serta *link* untuk melakukan aktifasi akun.
5. Konsumen menekan *link* tersebut yang mengarahkan ke beranda *web* Hana Mebel yang akan mengaktifkan akun yang telah didaftarkan oleh konsumen.

6. Konsumen dapat melakukan *login* jika akun yang telah didaftarkan telah aktif.

***Use Case* Diagram**

Gambar 4.1. *Use Case Diagram* yang Diusulkan

a. Definisi aktor dan deskripsinya

Tabel 4.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

b. Definisi *Use Case* dan Deskripsinya

Tabel 4.2. Definisi Use Case dan Deskripsinya

Skenario *Use Case*

Tabel 4.3. Skenario Use Case Pemesanan

Tabel 4.4. Skenario Use Case Penjualan

Tabel 4.5. Skenario Use Case Produk

Tabel 4.6. Skenario Use Case Laporan

Tabel 4.7. Skenario Use Case Retur

Tabel 4.8. Skenario Use Case Pendaftaran

Activity diagram

Use Case : Pemesanan

Gambar 4.2. *Activity Diagram* Pemesanan yang Diusulkan

Use Case : Penjualan

Gambar 4.3. *Activity Diagram* Penjualan yang Diusulkan

Use Case : Produk

Gambar 4.4. *Activity Diagram* Produk yang Diusulkan

Use Case : Laporan

Gambar 4.5. *Activity Diagram* Laporan yang Diusulkan

Use Case : Retur

Gambar 4.6. *Activity Diagram* Retur yang Diusulkan

Use Case : Pendaftaran

Gambar 4.7. *Activity Diagram* Pendaftaran yang Diusulkan

Sequence diagram

Use Case : Pemesanan

Gambar 4.8. *Sequence Diagram* Pemesanan yang Diusulkan

Use Case : Penjualan

Gambar 4.9. *Sequence Diagram* Penjualan yang Diusulkan

Use Case : Produk

Gambar 4.10. *Sequence Diagram* Produk yang Diusulkan

Use Case : Laporan

Gambar 4.11. *Sequence Diagram* Laporan yang Diusulkan

Use Case : Retur

Gambar 4.12. *Sequence Diagram* Retur yang Diusulkan

Use Case : Pendaftaran

Gambar 4.13. *Sequence Diagram* Pendaftaran yang Diusulkan

Class diagram

Gambar 4.14. *Class Diagram* yang Diusulkan

Object diagram

Gambar 4.15. *Object Diagram* yang Diusulkan

Deployment diagram

Gambar 4.16. *Deployment Diagram* yang Diusulkan

Perancangan Antarmuka

Tujuan dari perancangan antar muka ini adalah untuk membantu pengguna dalam mengoperasikan sistem tersebut agar lebih mudah digunakan. Adapun perancangan antar muka ini terdiri dari struktur menu, perancangan *input* dan perancangan *output*.

Struktur menu

Berikut adalah gambaran struktur menu dari website ini :

Gambar 4.17. Struktur Menu Publik

Gambar 4.18. Struktur Menu Login

Perancangan *input*

Perancangan *input* merupakan *form interface* tentang sistem masukan suatu proses dari pengguna sistem yang nantinya akan dijadikan sebagai laporan untuk admin. Berikut gambaran perancangan *input* sistem informasi ini:

1. Form Login

Gambar 4.19. Rancangan Form Login

2. Form daftar akun

Gambar 4.20. Rancangan Form Pendaftaran Akun

3. Form data pemesanan produk

Gambar 4.21. Rancangan Form Data Pemesanan Produk

4. Form data pembelian produk

Gambar 4.22. Rancangan Form Data Pembelian Produk

5. Form konfirmasi pembayaran pemesanan

Gambar 4.23. Rancangan Form Konfirmasi Pembayaran Pemesanan

6. Form konfirmasi pembayaran pembelian

Gambar 4.24. Rancangan Form Konfirmasi Pembayaran Pembelian

7. Form retur penjualan

Gambar 4.25. Rancangan Form Retur Penjualan

8. Form tambah barang

Gambar 4.26. Rancangan Form Tambah Barang

9. Form ubah barang

Gambar 4.27. Rancangan Form Ubah Barang

10. Form laporan pemesanan

Gambar 4.28. Rancangan Form Laporan Pemesanan

11. Form laporan penjualan

Gambar 4.29. Rancangan Form Laporan Penjualan

12. Form laporan pembatalan pemesanan

Gambar 4.30. Rancangan Form Laporan Pembatalan Pemesanan

13. Form laporan retur penjualan

Gambar 4.31. Rancangan Form Laporan Retur Penjualan

14. Form laporan pengiriman

Gambar 4.32. Rancangan Form Laporan Pengiriman

15. Form laporan pemesanan lunas

Gambar 4.33. Rancangan Form Laporan Pemesanan Lunas

16. Form tambah akun petugas

Gambar 4.34. Rancangan Form Tambah Akun Petugas

17. Form ubah akun petugas

Gambar 4.35. Rancangan Form Ubah Akun Petugas

Perancangan *output*

Dalam perancangan *output* ini akan digambarkan mengenai format output dari proses masukan data berupa informasi yang mudah disampaikan yang digunakan dalam sistem ini. Berikut gambaran perancangan *output* sistem informasi ini :

1. Nota pemesanan produk

Gambar 4.36. Rancangan Nota Pemesanan Produk

2. Nota penjualan produk

Gambar 4.37. Rancangan Nota Penjualan Produk

3. Nota retur penjualan

Gambar 4.38. Rancangan Nota Retur Penjualan

4. Laporan pemesanan produk

Gambar 4.39. Rancangan Laporan Pemesanan Produk

5. Laporan penjualan produk

Gambar 4.40. Rancangan Laporan Penjualan Produk

6. Laporan pemesanan lunas

Gambar 4.41. Rancangan Laporan Pemesanan Lunas

7. Surat jalan pemesanan

Gambar 4.42. Rancangan Surat Jalan Pemesanan

8. Surat jalan penjualan

Gambar 4.43. Rancangan Surat Jalan Penjualan

9. Daftar stok barang kosong

Gambar 4.44. Rancangan Daftar Stok Barang Kosong

10. Daftar produk yang tersedia

Gambar 4.45. Rancangan Daftar Produk

11. Laporan retur penjualan

Gambar 4.46. Rancangan Laporan Retur Penjualan

12. Laporan pengiriman barang

Gambar 4.47. Rancangan Laporan Pengiriman Barang

Perancangan Arsitektur Jaringan

Arsitektur jaringan merupakan gambaran secara fisik dari pola hubungan antara komponen-komponen jaringan, yang meliputi *server, workstation, switch, router, internet server* dan pengkabelannnya. Jaringan yang dibangun memiliki maksud untuk memisahkan antara *internet server*, *server* dan *workstation*. Adapun perancangan arsitektur jaringan adalah sebagai berikut:

Gambar 4.48. Rancangan Arsitektur Jaringan

Pengujian

Pengujian merupakan bagian yang terpenting dalam siklus pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kekurangan dari perangkat lunak tersebut dan menjamin kualitas dari perangkat lunak tersebut. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah metode *blackbox*.

Rencana pengujian

Rencana pengujian yang akan dilakukan yaitu dengan menguji sistem. Rencana pengujian ini menrupakan tahap awal sebelum dilakukannya pengujian sistem yang berisi komponen-komponen yang akan diuji.

Tabel 4.9. Rencana Pengujian

Kasus dan hasil pengujian

Kasus yang diuji sesuai dengan rencana pengujian yang telah dibuat sebelumnya. Pengujian dilakukan dengan menggunakan data uji berupa data masukan. Berikut hasil pengujiannya :

Tabel 4.10. Pengujian Akses Kontrol
Tabel 4.11. Pengujian Integritas *Database*
Tabel 4.12. Pengujian Kebenaran Data
Tabel 4.13. Pengujian Pengolahan Data Pemesanan
Tabel 4.14. Pengujian Pengolahan Data Penjualan
Tabel 4.15. Pengujian Pengolahan Data Produk
Tabel 4.16. Pengujian Pengolahan Data Retur

Kesimpulan hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan kasus seperti diatas, maka akan menghasil sistem yang memiliki fungsional yang baik, sehingga kesalahan yang akan muncul nanti akan semakin kecil dan perangkat lunak ini akan dapat digunakan dengan baik.

Implementasi

Implementasi merupakan proses penerapan rancangan aplikasi yang telah dibuat pada bahasan sebelumnya dalam melaksanakan sistem informasi yang telah dibuat. Hasil dari implementasi ini sendiri merupakan sistem informasi pengolahan data yang sudah dapat digunakan dan berjalan dengan baik. Tujuan dari implementasi ini sendiri yaitu untuk mengetahui apa saja yang diterapkan dalam sistem informasi ini.

Implementasi perangkat lunak

Implemenatasi dari perangkat lunak ini sendiri memerlukan beberapa perangkat pendukung yaitu :

a. Kebutuhan komputer server
   1. Sistem Operasi : Microsoft Windows 7/8/8.1
   2. Database Server : MySQL 5.5.32
   3. Web Server : Apache 2.4.4
   4. Google Chrome : Versi 46.0.2490.71

b. Kebutuhan komputer client
   1. Sistem Operasi : Mocrosoft Windows 7/8/8.1
   2. Google Chrome : Versi 46.0.2490.71

Implementasi perangkat keras

Implementasi perangkat keras untuk mendukung perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

a. Kebutuhan komputer server
   1. Processor : AMD FX-6300 *Six-Core Processor* 3.5 GHz *or Higher*
   2. Memory : 8 GB
   3. Hard Disk : 2 TB
   4. VGA : AMD Radeon R9 290 4 GB *or Higher*
   5. Monitor : LED 14” Resolusi 1366x768
   6. Mouse, Keyboard dan Printer.

b. Kebutuhan komputer client
   1. Processor : Intel Core i5 3.5 Ghz *or Higher*
   2. Memory : 4 GB
   3. Hard Disk : 500 GB
   4. VGA : Nvidia GT635 2 GB *or Higher*
   5. Monitor : LED 14” Resolusi 1366x768
   6. Mouse, Keyboard dan Printer.

c. Kebutuhan Jaringan
   1. Kabel : UTP
   2. Connector : RJ45

3. DSL Modem
4. Router
5. Switch
6. Access Point

Implementasi basis data

Implementasi basis data merupakan penerapan query yang menggunakan bahasa SQL yang digunakan untuk membuat database sebagai penyimpanan data. Berikut merupakan implementasi basis data yang diterapkan :

1. Tabel user

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (`Username` varchar(20) NOT NULL, `Password` varchar(20) NOT NULL, `Jabatan` varchar(20) NOT NULL , PRIMARY KEY (`Username`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Tabel pelanggan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pelanggan` (`Id_Pelanggan` bigint(16) NOT NULL, `Nama_Pelanggan` varchar(50) NOT NULL, `No_Telepon` bigint(20) NOT NULL, `Alamat_Pelanggan` varchar(150) NOT NULL,`J_Kelamin` varchar(20) NOT NULL,`Email` varchar(40) NOT NULL,`Username` varchar(20) NOT NULL,`Password` varchar(20) NOT NULL,`Status` varchar(10) NOT NULL,PRIMARY KEY (`Id_Pelanggan`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Tabel pemesanan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pemesanan` (`No_Pemesanan` varchar(20) NOT NULL,`Id_Pelanggan` bigint(16) NOT NULL,`Uang_Muka` bigint(20) NOT NULL,`Tanggal_Pemesanan` date NOT NULL,`Status` varchar(20) NOT NULL,`Total` bigint(20) NOT NULL,`Nama_Penerima` varchar(50) NOT NULL,`No_Tlp_Penerima` bigint(20) NOT NULL,`Email` varchar(40) NOT NULL,`Alamat_Penerima` varchar(100) NOT NULL,`Tanggal_Pengiriman` date NOT NULL,`Tanggal_Brg_Selesai` date NOT NULL,`Uang_Potong` date NOT NULL,PRIMARY KEY (`No_Pemesanan`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Tabel detail_pemesanan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_pemesanan` (`No_Pemesanan` varchar(20) NOT NULL,`Kode_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Jumlah` int(11) NOT NULL,`Sub_Total ` bigint(20) NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. Tabel konfirmasi_pemesanan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konfirmasi_pemesanan` (`No_Pemesanan` varchar(20) NOT NULL,`Tgl_Konfirmasi` date NOT NULL,`Total` bigint(20) NOT NULL,`Id_Pelanggan` bigint(16)NOT NULL,`Nama_Penerima` varchar(50) NOT NULL,`Uang_Muka` bigint(20) NOT NULL,`No_Rekening_Pembayaran` bigint(20) NOT NULL,`Nama_Rekening_Pelanggan` varchar(50) NOT NULL,`Struk_Bayar` varchar(100) NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. Tabel penjualan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `penjualan` (`No_Penjualan` varchar(20) NOT NULL,`Id_Pelanggan` bigint(16) NOT NULL,`Tanggal_Penjualan` date NOT NULL,`Total` bigint(20) NOT NULL,`Nama_Penerima` varchar(50) NOT NULL,`No_Tlp_Penerima` bigint(20) NOT NULL,`Email` varchar(40) NOT NULL,`Alamat ` varchar(100) NOT NULL,`Status` varchar(20) NOT
```

NULL,`Tgl_Pengiriman` date NOT NULL,PRIMARY KEY (`No_Penjualan`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

7. Tabel detail_penjualan

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_penjualan` (`No_Penjualan` varchar(20) NOT NULL,`Kode_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Jumlah_Barang` int(11) NOT NULL,`Sub_Total ` bigint(20) NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

8. Tabel konfirmasi_penjualan

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `konfirmasi_penjualan` (`No_Penjualan` varchar(20) NOT NULL,`Tgl_Konfirmasi` date NOT NULL,`Sub_Total` bigint(20) NOT NULL,`Id_Pelanggan` bigint(16)NOT NULL,`Nama_Penerima` varchar(50) NOT NULL,`No_Rekening_Pelanggan` bigint(20) NOT NULL,`Nama_Rekening_Pelanggan` varchar(50) NOT NULL,`Struk_Bayar` varchar(100) NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

9. Tabel barang

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang` (`Kode_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Nama_Barang` varchar(50) NOT NULL,`Harga_Barang` int(11) NOT NULL,PRIMARY KEY (`Kode_Barang`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

10. Tabel detail_barang

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_barang` (`Kode_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Stok_Barang` int(11) NOT NULL,`Kategori` varchar(20) NOT NULL,`Set/Satuan` varchar(7) NOT NULL,`Images` varchar(100) NOT NULL,`Deskripsi` longblob NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

11. Tabel barang_pesan

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `barang_pesan` (`Kode_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Nama_Barang` varchar(50) NOT NULL,`Harga_Barang` int(11) NOT NULL,PRIMARY KEY (`Kode_Barang`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

12. Tabel detail_barang_pesan

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `detail_barang_pesan` (`Kode_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Stok_Barang` int(11) NOT NULL,`Kategori` varchar(20) NOT NULL,`Set/Satuan` varchar(7) NOT NULL,`Images` varchar(100) NOT NULL,`Deskripsi` longblob NOT NULL) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

13. Tabel keranjang

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `keranjang` (`Kode_Keranjang` int(5) NOT NULL,`Kode_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Id_Session` varchar(200) NOT NULL,`Tgl_Keranjang` date NOT NULL,`Harga_Barang` bigint(20) NOT NULL,`Jumlah_Barang` int(11) NOT NULL,`Total_Harga` bigint(20) NOT NULL,PRIMARY KEY (`Kode_Keranjang`)) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

14. Tabel retur_penjualan

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `retur_penjualan` (`No_Retur ` varchar(20) NOT NULL,`Tgl_Retur` date NOT NULL,`No_Penjualan` varchar(20) NOT NULL,`No_Pemesanan` varchar(20) NOT NULL,`Nama_Penerima` varchar(50) NOT NULL,`Nama_Barang` varchar(20) NOT NULL,`Jumlah_Brg_Retur` int(11) NOT NULL,

`Harga_Brg` bigint(20) NOT NULL,`Status` varchar(20) NOT NULL,`Keterangan_Rusak` varchar(100) NOT NULL,`Nota_Transaksi` varchar(100) NOT NULL,`Tgl_Kirim` date NOT NULL,PRIMARY KEY (`No_Retur `)ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;

Implementasi antar muka

Implementasi antar muka berisi form-form yang berekstensi php. Berikut adalah implementasi anatar muka :

Implementasi Login

Form halaman login merupakan halaman yang digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi sesuai dengan hak aksesnya.

4.17. Implementasi Login Pelanggan Dan Petugas

Implementasi Halaman Utama Publik Dan Pelanggan

Form halaman utama publik merupakan form yang bisa diakses oleh publik atau semua orang. Sedangkan halaman utama pelanggan merupakan form yang hanya bisa diakses oleh pelanggan yang sudah melakukan pendaftaran akun dan berisi fungsi-fungsi untuk pengolahan data transaksi.

4.18. Implementasi Halaman Utama Publik

4.19. Implementasi Halaman Utama Pelanggan

Implementasi Halaman Utama Petugas Dan Owner

Form halaman utama petugas dan owner merupakan halaman yang digunakan untuk mengolah data transaksi pemesanan dan penjualan, data barang, data akun serta mencetak laporan pemesanan dan penjualan per-periode.

4.20. Implementasi Halaman Utama Bag. Penjualan

4.21. Implementasi Halaman Utama Bag. Gudang

4.22. Implementasi Halaman Utama Owner

Implementasi instalasi program

Implementasi program berisi tentang langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menjalankan aplikasi ini. Berikut adalah langkah-langkah yang harus dilakukan terlebih dahulu :

a. Instalasi XAMPP
   1. Pilih xampp-win32-1.8.2-1-VC9-*installer*.exe, kemudian *double-click* dan tunggu sampai muncul tampilah seperti ini :

      Gambar 4.49. Instalasi XAMPP Tahap 1
   2. Kemudian pilih *yes* dan akan muncul tampilan seperti ini :

      Gambar 4.50. Instalasi XAMPP Tahap 2
   3. Pilih *ok*. Maka akan muncul tampilan berikut :

      Gambar 4.51. Instalasi XAMPP Tahap 3

4. Klik *next* sampai muncul tampilan seperti ini :

Gambar 4.52. Instalasi XAMPP Tahap 4

5. Kemudian klik *next* dan tunggu sampai instalasi selesai. Kemudian klik finish. Buka XAMPP Control Panel dan klik start pada Apache dan MySQL seperti ini :

Gambar 4.53. Instalasi XAMPP Tahap 5

b. Instalasi *Database*

1. Buka *browser* (Mozilla Firefox/Chrome/Opera/ Dll), lalu ketikkan "*localhost/phpmyadmin"* kemudian tekan *Enter*. Maka akan muncul tampilan seperti ini :

Gambar 4.54. Instalasi Database Tahap 1

2. Kemudian pilih menu *Database*, kemudian buat *database* baru dengan nama "HanaMebel". Lalu pilih *Create*.

Gambar 4.55. Instalasi Database Tahap 2

3. Klik *database* yang baru dibuat (HanaMebel) kemudian pilih menu *import*. Selanjutnya masukkan *file* "*HanaMebel.sql"*, kemudian klik *go.*

Gambar 4.56. Instalasi Database Tahap 3

4. *Database* yang sudah di *import*, maka tabelnya akan muncul seperti dibawah ini :

Gambar 4.57. Instalasi Database Tahap 4

c. Instalasi aplikasi

1. Simpan folder aplikasi ke dalam *folder "*C:\xampp\htdocs", karena untuk menjalankan aplikasi ini semua folder aplikasi harus disimpan ke dalam folder htdocs seperti pada gambar dibawah ini :

Gambar 4.58. Instalasi Aplikasi Tahap 1

2. Kemudian buka *browser* (Mozilla Firefox/Chrome/Dll) untuk menjalan aplikasi. Ketikkan "*localhost/AplikasiWeb/index.php*" seperti pada gambar dibawah ini.

Gambar 4.59. Instalasi Aplikasi Tahap 2

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan perancangan yang telah dibangun tentang sistem informasi pemesanan dan penjualan produk Mebel di Hana Mebel, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Adanya sistem informasi berbasis *website* yang berisi penyampaian informasi mengenai produk-produk yang di jual di Hana Mebel yang diharapkan mempermudah pelanggan dalam mengetahui produk-produk yang terdapat di Hana Mebel.
2. Proses transaksi pemesanan dan penjualan yang dilakukan di Hana Mebel dapat dilakukan oleh konsumen yang berada jauh ataupun dekat dari Hana Mebel tanpa harus mendatangi perusahaan.
3. Proses pengecekan stok produk yang tersedia dan stok produk minimal yang dapat dilakukan secara otomatis tanpa harus menulis di buku yang diharapkan dapat membantu Hana Meubel dalam mengecek stok produk yang tersedia dan stok produk minimalnya.
4. Proses pembuatan laporan transaksi pemesanan dan penjualan serta retur penjualan dapat dilakukan secara otomatis tanpa menggunakan buku tulis sehingga diharapkan

dapat memudahkan dalam menghitung pendapatan yang diperoleh serta data-data tidak mudah hilang ataupun rusak dan dilakukan secara cepat dan akurat.

5. Proses pembuatan nota transaksi pemesanan dan penjualan serta retur penjualan dapat dilakukan secara otomatis tanpa menggunakan buku nota sehingga diharapkan dapat dilakukan dengan cepat dan data-data transaksi pemesanan dan penjualan tidak mudah hilang ataupun rusak.

Saran

Untuk meningkatkan kinerja dari sistem informasi pemesanan dan penjualan produk Mebel di Hana Mebel ini serta memberikan kemudahan bagi pihak perusahaan, penulis memberikan saran yaitu

1. Diharapkan jangkauan penjualan produk mebel dapat diperluas hingga ke pulau-pulau di luar pulau Jawa.
2. Diharapkan kedepannya untuk menambahkan proses transaksi pembelian serta produksi pada aplikasi yang berbasis *desktop*.
3. Untuk sistem pemesanan, diharapkan untuk pembayaran uang muka tidak hanya pembayaran via transfer antar Bank, sebaikanya ditambahakan pembayaran via *Paypal* atau *Master Card.*
4. Pada sistem informasi ini sebaiknya ditambahkan sistem *mailing list* ataupun *chatting* agar konsumen dapat berinteraksi langsung dengan petugas perusahaan.
5. Pada sistem informasi ini sebaiknya dikembangkan dengan adanya laporan keuangan yang memiliki standar akuntansi untuk perusahaan Hana Mebel ini.

VI. DAFTARPUSTAKA

[1] HM, Jogiyanto, “Sistem Teknologi Informasi”, 3th ed, Yogyakarta : Andi, 2008.

[2] Kristanto, Andri, “Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”, 1st ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.

[3] Arifin, Zainal, (14 Des 2015), “Pembuatan Perangkat Lunak Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Sepeda Motor”[*online*], 2010, Available : https://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2010/09/06-jurnal-informatika-mulawarman-sep2010.pdf&ved=0ahUKEwiawuas19rJAhVPCI4KHV42DnkQFgggMAE&usg=AFQjCNFsTrQxfWFhWD6_9YC5auDV5E-6rQ&sig2=FzIWRL60AM1rI0YfCi1FwA

[4] S. Rosa A., dan M. Shalahuddin, “Rekayasa Perangkat Lunak”, 2nd ed, Bandung : Informatika, 2014.

[5] Pujiono. Iman Praogo., dan Faradita Shabrina, (15 Des 2015), “Kelebihan dan Kekurangan Model Proses Pada Rekayasa Perangkat Lunak”[*online*], 2015, *Available* : http://www.markijar.com/2015/04/kelebihan-dan-kekurangan-model-proses.html

[6] Tohari, Hamim, “Astah – Analisis Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML”, 1st ed, Yogyakarta : Andi, 2014.

[7] Wirawan, Faiz A., (26 Okt 2015), “Pengertian dan Fungsi Adobe Dreamweaver”[*online*], 2015, *Available* : http://www.burung-net.com/2015/03/pengertian-dan-fungsi-adobe-dreamweaver.html

[8] Nugroho, Bunafit, "Panduan Proyek Membuat *Website* Toko Online Dengan PHP, MySQL dan Dreamweaver", 1st ed, Yogyakarta : Alif Media, 2014.

[9] Yudhanto. Yudha, dan Purbayu, Agus, "Toko Online dengan PHP dan MySQL", 1st ed, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2014.

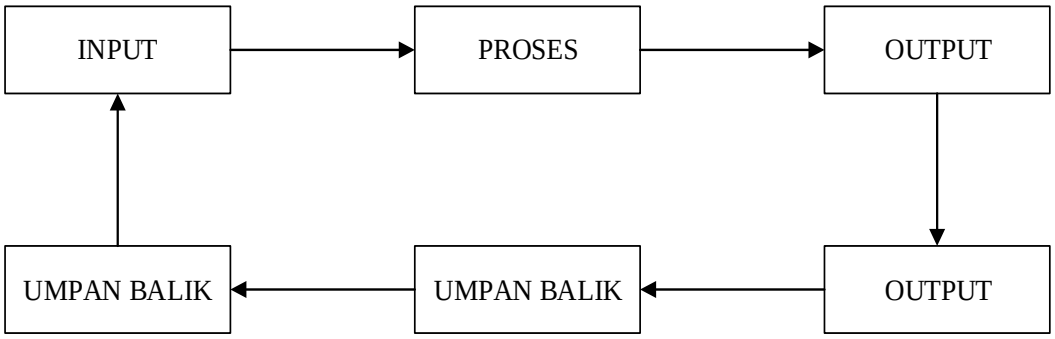
[10] Riadi, Muchlisin., (3 Feb 2016), "Pengertian, Kalsifikasi Produk"[*online*], 2013, *Available* : http://www.kajianpustaka.com/2013/09/pengertian-klasifikasi-dan-tingkatan.html

[11] Adriyono, Sapto., (3 Feb 2016), "Meubel"[*online*], 2015, *Available* : https://id.wikipedia.org/wiki/Mebel

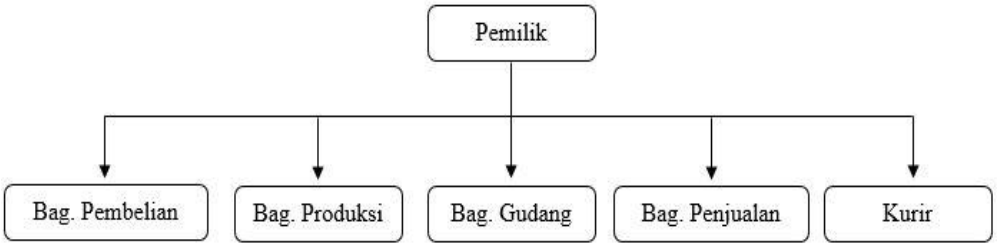
Tabel 1.1. Data Pemesanan dan Penjualan Per 3 Tahun Terakhir di Hana Meubel

Tahun 2012			
No.	Nama Barang	Jumlah Barang Terjual	Sub Total
1.	Lemari Pakaian Kayu Jati	6 Buah	Rp. 22.800.000
2.	Lemari Televisi Kayu Jati	3 Buah	Rp. 12.600.000
3.	Tempat Tidur Kayu Jati	5 Buah	Rp. 37.500.000
4.	Meja Makan Kayu Jati	4 Set	Rp. 15.000.000
5.	Meja Belajar Kayu Jati	2 Set	Rp. 5.000.000
6.	Pintu Rumah Kayu Jati	16 Buah	Rp. 28.000.000
7.	Jendela Rumah Kayu Jati	20 Buah	Rp. 18.500.000
8.	Kusen Kayu Jati	55 Buah	Rp. 26.400.000
9.	Lemari Dapur Kayu Jati	3 Buah	Rp. 6.750.000
10.	Lemari Perabotan Kayu Jati	1 Buah	Rp. 3.450.000
11.	Meja Tamu Kayu Jati	2 Set	Rp. 10.000.000
Total		128 Buah	Rp. 186.000.000
Tahun 2013			
1.	Lemari Pakaian Kayu Jati	8 Buah	Rp. 30.400.000
2.	Lemari Televisi Kayu Jati	4 Buah	Rp. 16.800.000
3.	Tempat Tidur Kayu Jati	7 Buah	Rp. 52.500.000
4.	Meja Makan Kayu Jati	3 Set 7	Rp. 11.250.000
5.	Meja Belajar Kayu Jati	3 Set 2	Rp. 7.500.000
6.	Lemari Dapur Kayu Jati	3 Buah	Rp. 6.750.000
7.	Pintu Rumah Kayu Jati	20 Buah	Rp. 35.000.000
8.	Jendela Rumah Kayu Jati	25 Buah	Rp. 23.125.000
9.	Kusen Kayu Jati	57 Buah	Rp. 27.360.000
10.	Lemari Perabotan Kayu Jati	2 Buah	Rp. 6.900.000
11.	Meja Tamu Kayu Jati	3 Set 4	Rp. 15.000.000
Total		165 Buah	Rp. 232.585.000
Tahun 2014			
1.	Pintu Rumah Kayu Jati	25 Buah	Rp. 43.750.000
2.	Jendela Rumah Kayu Jati	31 Buah	Rp. 28.675.000
3.	Kusen Kayu Jati	61 Buah	Rp. 29.280.000
4.	Lemari Pakaian Kayu Jati	10 Buah	Rp. 38.000.000
5.	Tempat Tidur Kayu Jati	8 Buah	Rp. 60.000.000
6.	Meja Makan Kayu Jati	5 Set	Rp. 18.750.000
7.	Lemari Dapur Kayu Jati	4 Buah	Rp. 9.000.000
8.	Meja Belajar Kayu Jati	3 Set	Rp. 7.500.000
9.	Lemari Televisi Kayu Jati	6 Buah	Rp. 25.200.000
10.	Lemari Perabotan Kayu Jati	3 Buah	Rp. 10.350.000

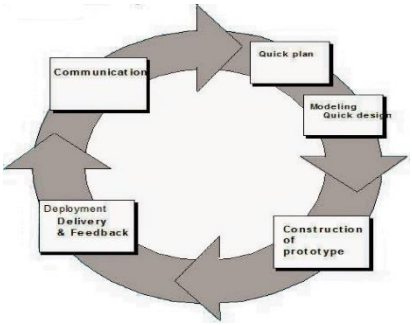
11.	Meja Tamu Kayu Jati	4 Set	Rp. 20.000.000
Total		205 Buah	Rp. 290.505.000



Gambar 2.1. Siklus pengolahan data (Sumber : Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [2,p.10])

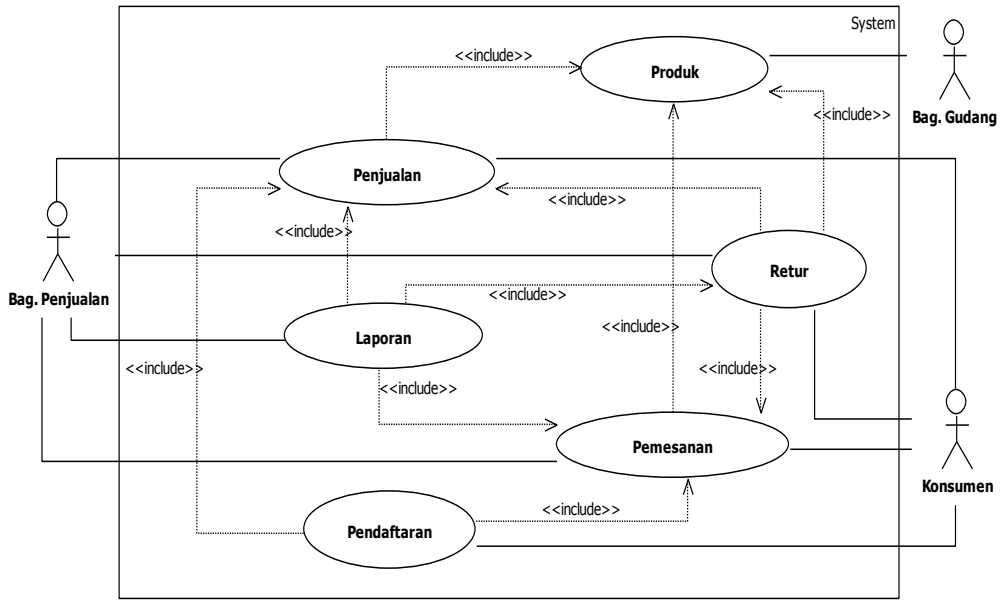


Gambar 3.1. Struktur Organisasi Di Hana Meubel (Sumber : Hana Meubel)



Gambar 3.2. Mekanisme Pengembangan Sistem dengan *Prototype*

(Sumber : http://www.markijar.com/2015/04/kelebihan-dan-kekurangan-model-proses.html **[5])**



Gambar 4.1. *Use Case Diagram* yang Diusulkan

Tabel 4.1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Konsumen	Orang yang akan melakukan proses pembelian dan pemesanan produk yang tersedia di Hana Mebel
2.	Bag. Gudang	Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk mengelola produk
3.	Bag. Penjualan	Orang yang bertugas dan memiliki hak akses untuk mengelola pemesanan dan penjualan serta mencetak laporan pemesanan dan penjualan

Tabel 4.2. Definisi Use Case dan Deskripsinya

No.	Use Case	Deskripsi
1.	Pemesanan	Merupakan proses transaksi pemesanan produk Mebel yang terdapat di Hana Mebel
2.	Penjualan	Merupakan proses transaksi penjualan produk Mebel yang terdapat di Hana Mebel
3.	Produk	Merupakan proses untuk mengelola produk produk yang terdapat di Hana Mebel
4.	Laporan	Merupakan proses untuk mencetak laporan penjualan dan laporan pemesanan, laporan retur penjualan serta laporan pembatalan pemesanan di Hana Mebel
5.	Retur	Merupakan proses untuk melakukan proses penjualan yang terdapat di Hana Mebel

6.	Pendaftaran	Merupakan proses untuk melakukan pendaftaran dan aktifasi akun yang terdapat di Hana Mebel

Tabel 4.3. Skenario Use Case Pemesanan

Nama Use Case : Pemesanan **Aktor : Konsumen, Bag. Penjualan** **Tujuan : Melakukan proses transaksi pemesanan** **Kondisi Awal : Pengguna sudah melakukan login terlebih dahulu** **Kondisi Akhir : Surat jalan yang sudah tercetak**	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Skenario Normal	
1. Konsumen memilih sub-menu pemesanan produk	
	2. Menampilkan daftar produk yang tersedia
3. Konsumen memilih produk yang ingin dipesan.	
4. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	5. Memeriksa data inputan
	6. Menyimpan data ke database
7. Konsumen melakukan konfirmasi pembayaran	
8. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	9. Memeriksa data inputan
	10. Menyimpan data ke database
11. Bag. penjualan memeriksa data konfirmasi pembayaran	
12. Bag. penjualan menerima konfirmasi pembayaran yang dilakukan konsumen	
	13. Menampilkan pesan dari sistem
	14. Status pemesanan konsumen diperbaharui
15. Konsumen mencetak nota pemesanan	
	16. Mencetak nota pemesanan
17. Bag. penjualan mencetak surat jalan untuk kurir jika barang pesanan akan dikirim	
	18. Cetak surat jalan
Skenario Alternatif	

1. Konsumen memilih menu pemesanan produk	
	2. Menampilkan daftar produk yang tersedia
3. Konsumen memilih produk yang ingin dipesan.	
4. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	5. Memeriksa data inputan
	6. Menampilkan pesan data inputan salah
7. Konsumen mengisi data inputan yang valid	
	8. Memeriksa data inputan
	9. Menyimpan data ke database
10. Konsumen melakukan konfirmasi pembayaran	
11. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	12. Memeriksa data inputan
	13. Menampilkan pesan data inputan salah
14. Konsumen mengisi data inputan yang benar	
	15. Memeriksa data inputan
	16. Menyimpan data ke database
17. Bag. penjualan memeriksa data konfirmasi pembayaran	
18. Bag. penjualan menerima konfirmasi pembayaran yang dilakukan konsumen	
	19. Menampilkan pesan dari sistem
	20. Status pemesanan konsumen diperbaharui
21. Konsumen mencetak nota pemesanan	
	22. Mencetak nota pemesanan
23. Bag. penjualan mencetak surat jalan untuk kurir jika barang pesanan akan dikirim	
	24. Cetak surat jalan

Tabel 4.4. Skenario Use Case Penjualan

Nama Use Case : Penjualan **Aktor : Konsumen, Bag. Penjualan** **Tujuan : Melakukan proses transaksi penjualan** **Kondisi Awal : Pengguna sudah melakukan login terlebih dahulu** **Kondisi Akhir : Surat jalan sudah tercetak**	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Skenario Normal	
1. Konsumen memilih sub-menu pembelian produk	
	2. Menampilkan daftar produk yang tersedia
3. Konsumen memilih produk yang diinginkan	
4. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	5. Memeriksa data inputan
	6. Menyimpan data ke database
7. Konsumen melakukan konfirmasi pembayaran	
8. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	9. Memeriksa data inputan
	10. Menyimpan data ke database
11. Bag. penjualan memeriksa data konfirmasi pembayaran	
12. Bag. penjualan menerima konfirmasi pembayaran yang dilakukan konsumen	
	13. Menampilkan pesan dari sistem
	14. Status pembelian konsumen diperbaharui
15. Konsumen mencetak nota pembelian	
	16. Mencetak nota pembelian
17. Bag. penjualan mencetak surat jalan untuk kurir	
	18. Cetak surat jalan
Skenario Alternatif	
1. Konsumen memilih menu pembelian produk	
	2. Menampilkan daftar produk yang tersedia
3. Konsumen memilih produk yang diinginkan	

	4. Menampilkan pesan bahwa stok kosong
5. Konsumen memilih produk yang stoknya tidak kosong	
6. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	7. Memeriksa data inputan
	8. Menampilkan pesan data inputan salah
9. Konsumen mengisi data inputan yang valid	
	10. Memeriksa data inputan
	11. Menyimpan data ke database
12. Konsumen melakukan konfirmasi pembayaran	
13. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	14. Memeriksa data inputan
	15. Menampilkan pesan data inputan salah
16. Konsumen mengisi data inputan yang valid	
	17. Memeriksa data inputan
	18. Menyimpan data ke database
19. Bag. penjualan memeriksa data konfirmasi pembayaran	
20. Bag. penjualan menerima konfirmasi pembayaran yang dilakukan konsumen	
	21. Menampilkan pesan dari sistem
	22. Status pembelian konsumen diperbaharui
23. Konsumen mencetak nota pembelian	
	24. Mencetak nota pembelian
25. Bag. penjualan mencetak surat jalan untuk kurir	
	26. Cetak surat jalan

Tabel 4.5. Skenario Use Case Produk

Nama Use Case : Produk **Aktor : Bag. Gudang** **Tujuan : Melakukan proses pengelolaan produk** **Kondisi Awal : Pengguna sudah melakukan login**

Kondisi Akhir : Daftar produk yang sudah dicetak	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Skenario Normal	
1. Memeriksa produk yang stoknya kosong jika ada	
2. Mencetak daftar produk yang stoknya kosong	
	3. Mencetak daftar produk
4. Memberikan daftar produk kepada bag. produksi	
5. Melakukan pembaharuan pada stok produk yang kosong	
6. Mengisi jumlah stok produk yang akan diperbaharui	
	7. Memeriksa data inputan
	8. Menyimpan data ke database
	9. Menampilkan pesan data berhasil tersimpan
10. Menambahkan daftar produk jika ada produk yang baru	
11. Mengisi data inputan yang tersedia	
	12. Memeriksa data inputan
	13. Menyimpan data ke database
	14. Menampilkan pesan data tersimpan
15. Mencetak daftar produk yang tersedia	
	16. Cetak daftar produk
Skenario Alternatif	
1. Memeriksa produk yang stoknya kosong jika ada	
2. Mencetak daftar produk yang stoknya kosong	
	3. Mencetak daftar produk
4. Memberikan daftar produk kepada bag. produksi	
5. Melakukan pembaharuan pada stok produk yang kosong	
6. Mengisi jumlah stok produk yang akan diperbaharui	
	7. Memeriksa data inputan
	8. Menampilkan pesan data inputan tidak valid
9. Mengisi data inputan yang valid	
	10. Memeriksa data inputan

	11. Menyimpan data ke database
	12. Menampilkan pesan data berhasil tersimpan
13. Menambahkan daftar produk jika ada produk yang baru	
14. Mengisi data inputan yang tersedia	
	15. Memeriksa data inputan
	16. Menampilan pesan data inputan tidak valid
17. Mengisi data inputan yang valid	
	18. Memeriksa data inputan
	19. Menyimpan data ke database
	20. Menampilkan pesan data tersimpan
21. Mencetak daftar produk yang tersedia	
	22. Cetak daftar produk

Tabel 4.6. Skenario Use Case Laporan

Nama Use Case : Laporan **Aktor : Bag. Penjualan** **Tujuan : Mencetak laporan pemesanan dan penjualan, mencetak laporan retur penjualan, mencetak laporan pembatalan pemesanan, mencetak laporan pemesanan lunas dan mencetak laporan pengiriman.** **Kondisi Awal : Pengguna telah melakukan login** **Kondisi Akhir : Laporan pemesanan, penjualan, retur penjualan, pembatalan pemesanan dan pengiriman tercetak**	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Skenario Normal	
1. Memilih tombol cetak laporan pemesanan	
2. Menginputkan periode laporan pemesanan	
	3. Mencetak laporan pemesanan
4. Memilih tombol cetak laporan penjualan	
5. Menginputkan periode laporan penjualan	
	6. Mencetak laporan penjualan
7. Memilih tombol cetak laporan retur penjualan	
8. Menginputkan periode laporan retur penjualan	
	9. Mencetak laporan retur penjualan

10. Memilih tombol cetak laporan pembatalan pemesanan	
11. Menginputkan periode laporan pembatalan pemesanan	
	12. Mencetak laporan pembatalan pemesanan
13. Memilih tombol cetak laporan pengiriman.	
14. Menginputkan periode laporan pengiriman.	
	15. Mencetak laporan pengiriman.
16. Memilih tombol cetak laporan pemesanan lunas.	
17. Menginputkan periode laporan pemesanan lunas	
	18. Mencetak laporan pemesanan lunas.

Tabel 4.7. Skenario Use Case Retur

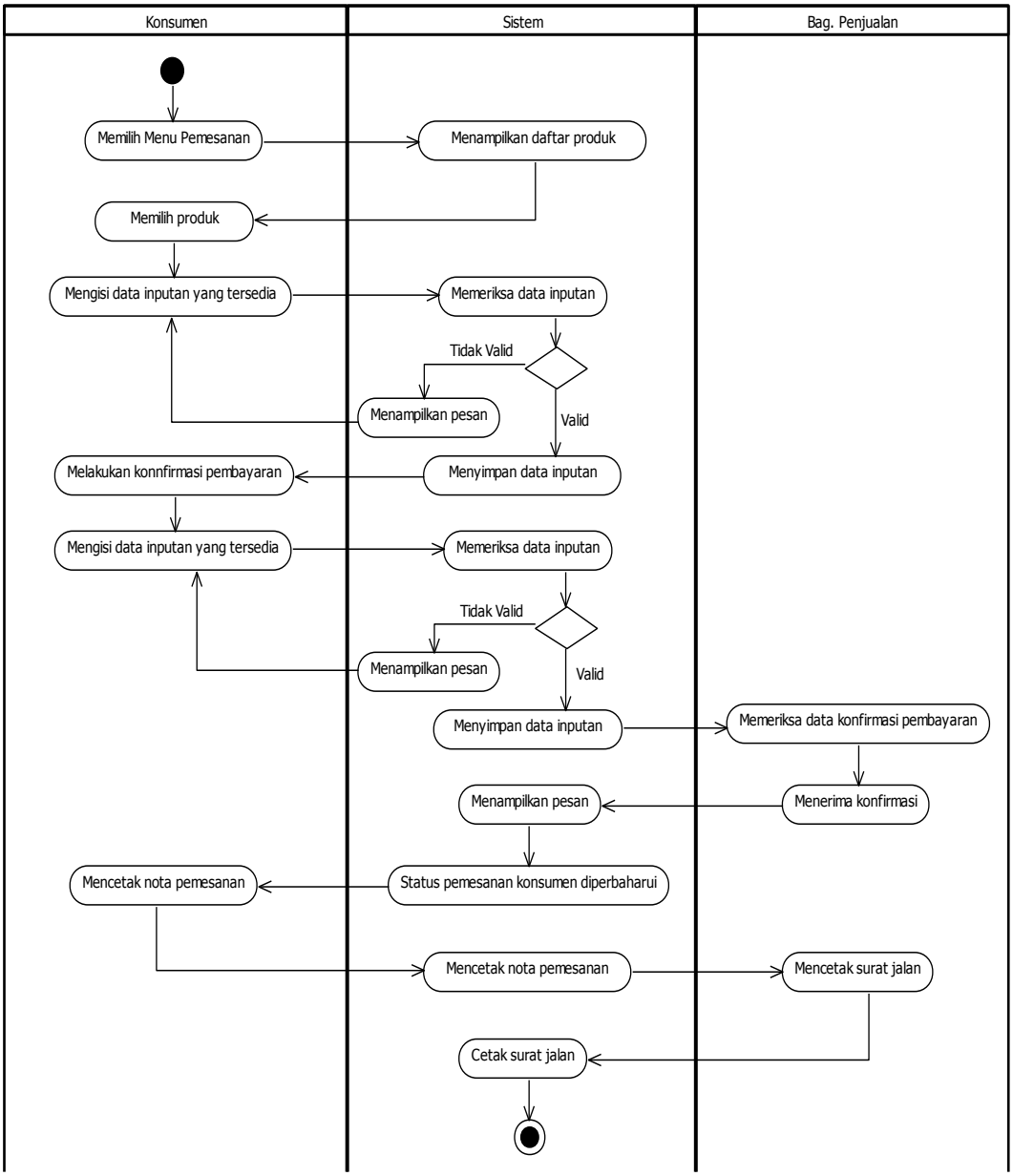
Nama Use Case : Penjualan **Aktor : Konsumen, Bag. Penjualan** **Tujuan : Melakukan proses retur penjualan** **Kondisi Awal : Pengguna sudah melakukan login terlebih dahulu** **Kondisi Akhir : Surat jalan sudah tercetak**	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Skenario Normal	
1. Konsumen memilih menu lihat transaksi pemesanan atau lihat transaksi pembelian	
	2. Menampilkan daftar transaksi pemesanan atau pembelian
3. Konsumen memilih tombol retur penjualan	
4. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	5. Memeriksa data inputan
	6. Menyimpan data ke database
7. Bag. penjualan memeriksa data retur penjualan	
8. Bag. penjualan menerima retur penjualan yang dilakukan konsumen	
	9. Menampilkan pesan dari sistem

	10. Status retur penjualan konsumen diperbaharui
11. Konsumen mencetak nota retur penjualan	
	12. Mencetak nota retur penjualan
13. Bag. penjualan mencetak surat jalan untuk kurir	
	14. Cetak surat jalan
Skenario Alternatif	
1. Konsumen memilih menu lihat transaksi pemesanan atau lihat transaksi pembelian	
	2. Menampilkan daftar transaksi pemesanan atau pembelian
3. Konsumen memilih tombol retur penjualan	
4. Konsumen mengisi data inputan yang tersedia	
	5. Memeriksa data inputan
	6. Menampilkan pesan data inputan salah
7. Konsumen mengisi data inputan yang valid	
	8. Memeriksa data inputan
	9. Menyimpan data ke database
10. Bag. penjualan memeriksa data retur penjualan	
11. Bag. penjualan menerima retur penjualan yang dilakukan konsumen	
	12. Menampilkan pesan dari sistem
	13. Status retur penjualan konsumen diperbaharui
14. Konsumen mencetak nota retur penjualan	
	15. Mencetak nota retur penjualan
16. Bag. penjualan mencetak surat jalan untuk kurir	
	17. Cetak surat jalan

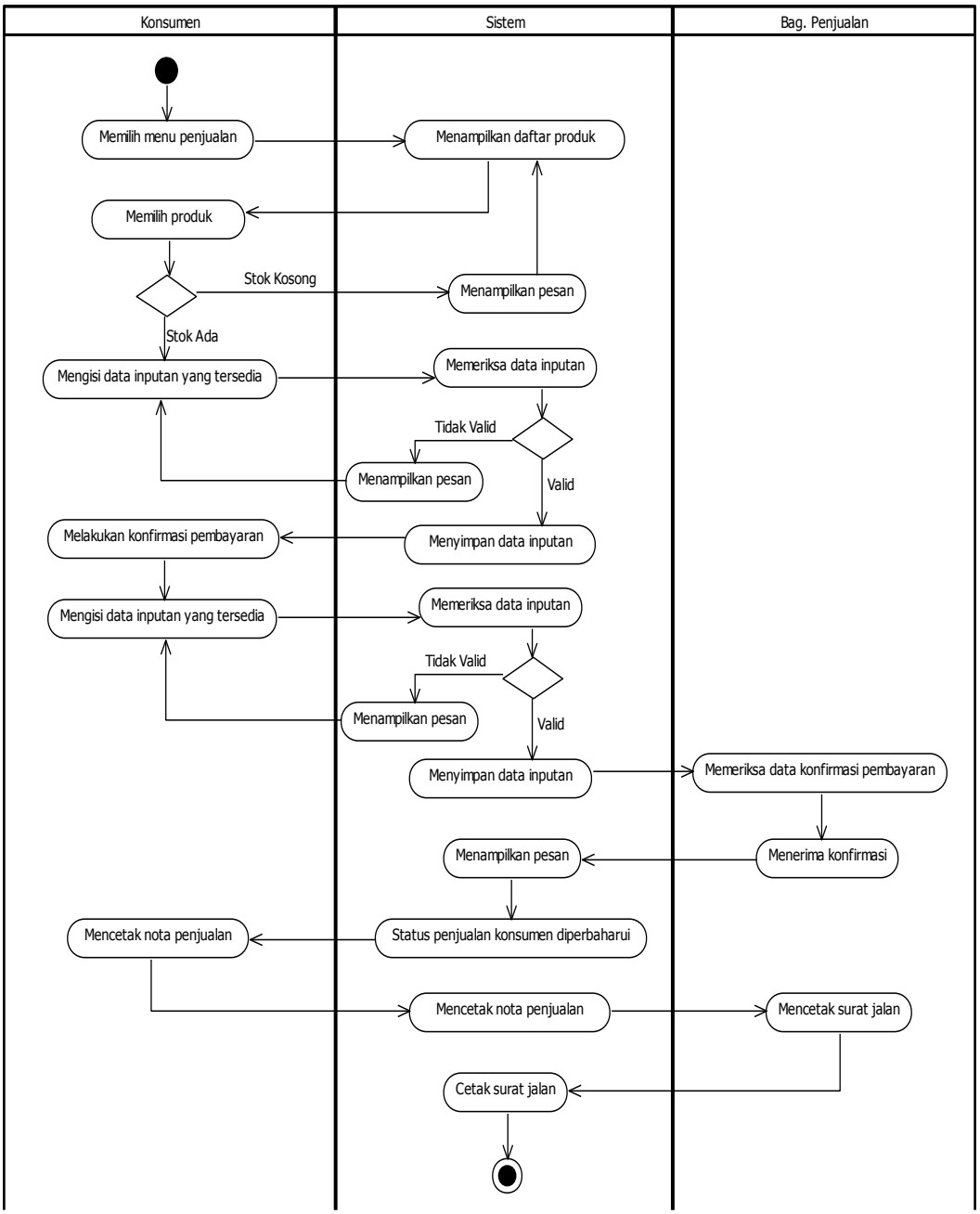
Tabel 4.8. Skenario Use Case Pendaftaran

Nama Use Case : Pendaftaran **Aktor : Konsumen**

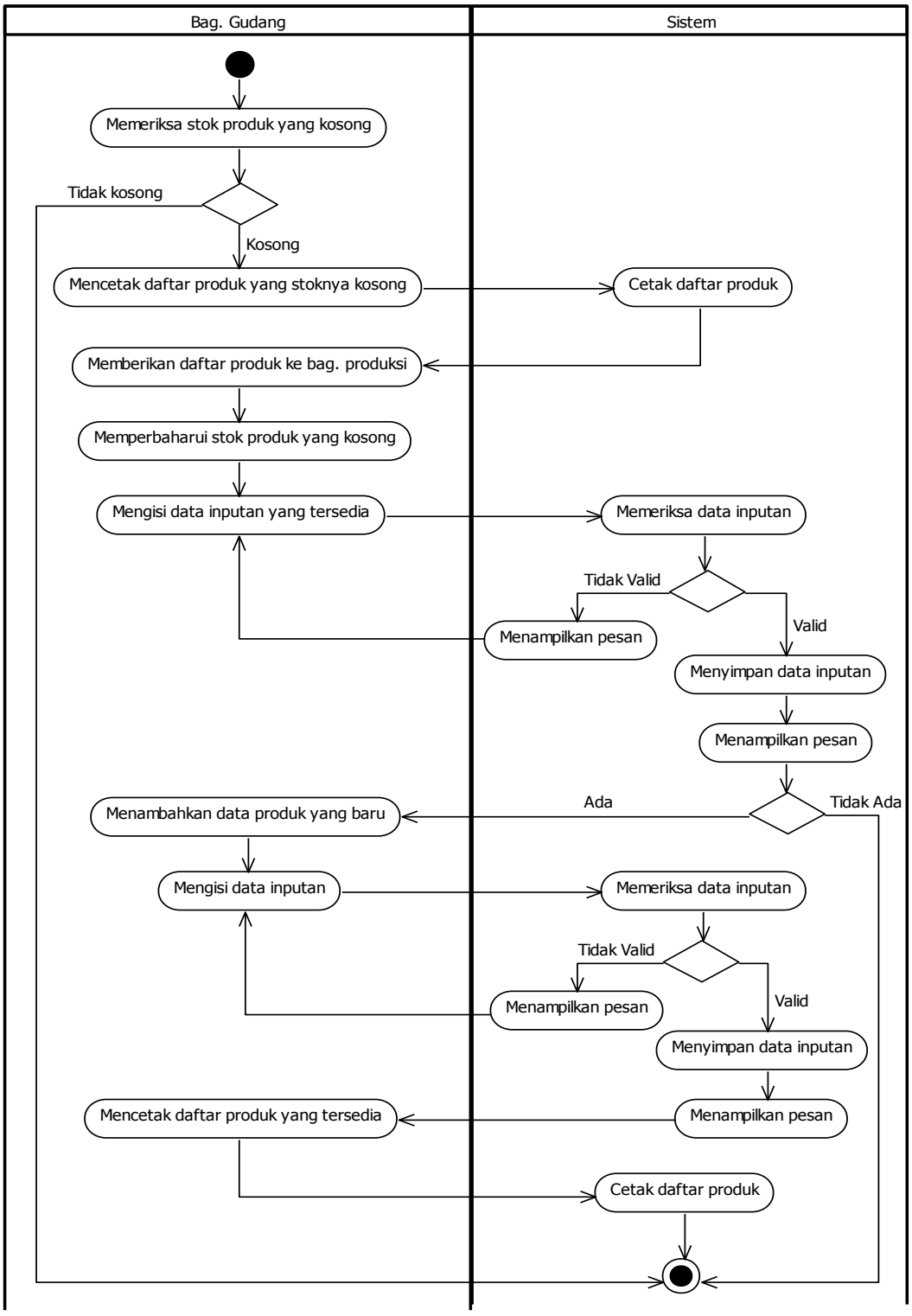
Tujuan : Mendaftarkan dan mengaktifkan akun yang telah didaftarkan. **Kondisi Awal : Pengguna telah masuk ke halaman utama *website.*** **Kondisi Akhir : Akun pengguna telah diaktifkan.**	
Aksi Aktor	**Reaksi Sistem**
Skenario Normal	
1. Memilih menu daftar	
2. Mengisi data inputan yang tersedia	
	3. Mengecek data inputan
	4. Menyimpan ke database dan mengirim *link* aktifasi akun ke email
5. Membuka email	
6. Menekan *link* aktifasi akun	
	7. Mengubah status akun menjadi aktif
	8. Menampilkan pesan bahwa akun telah aktif



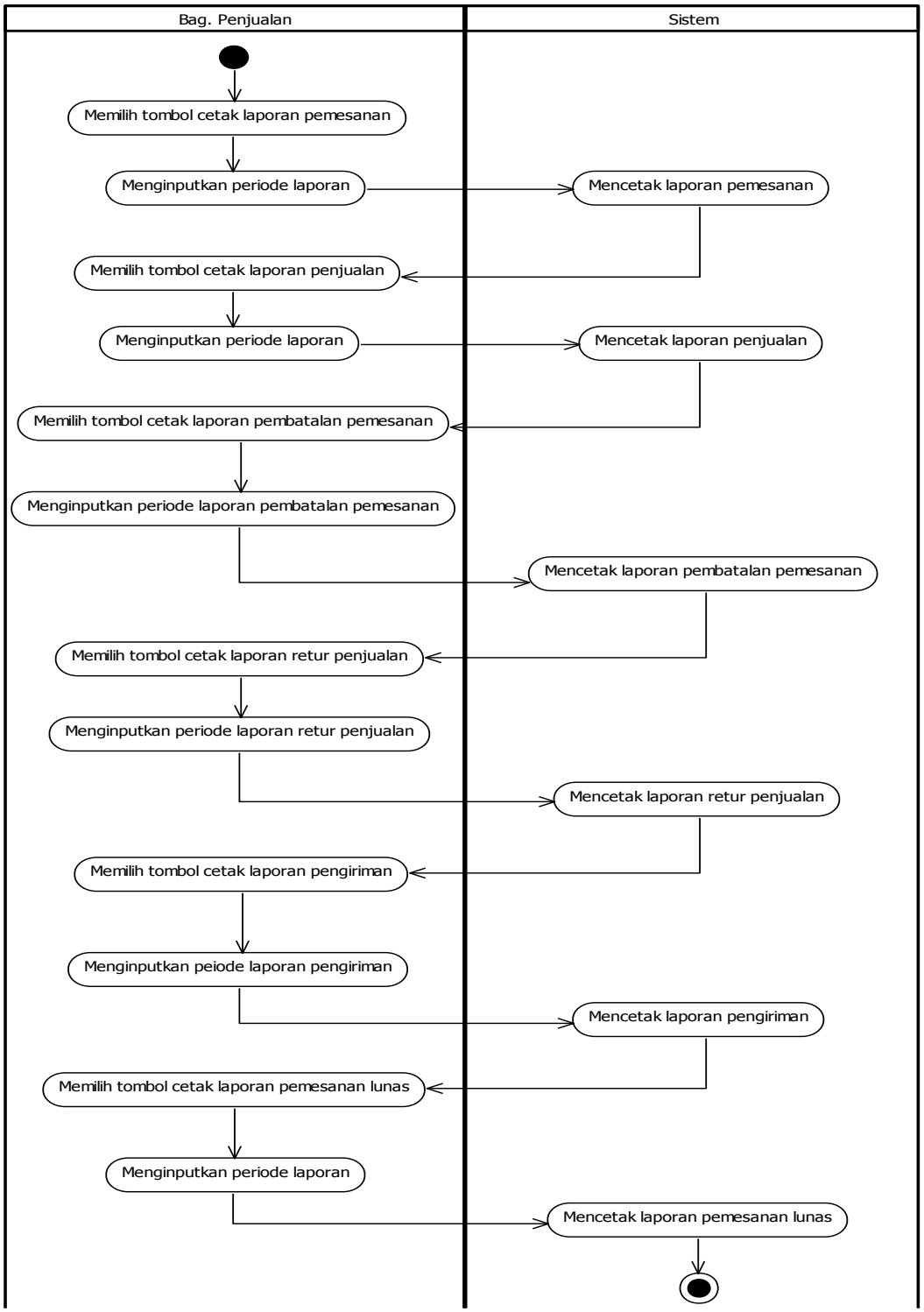
Gambar 4.2. ***Activity Diagram*** **Pemesanan yang Diusulkan**



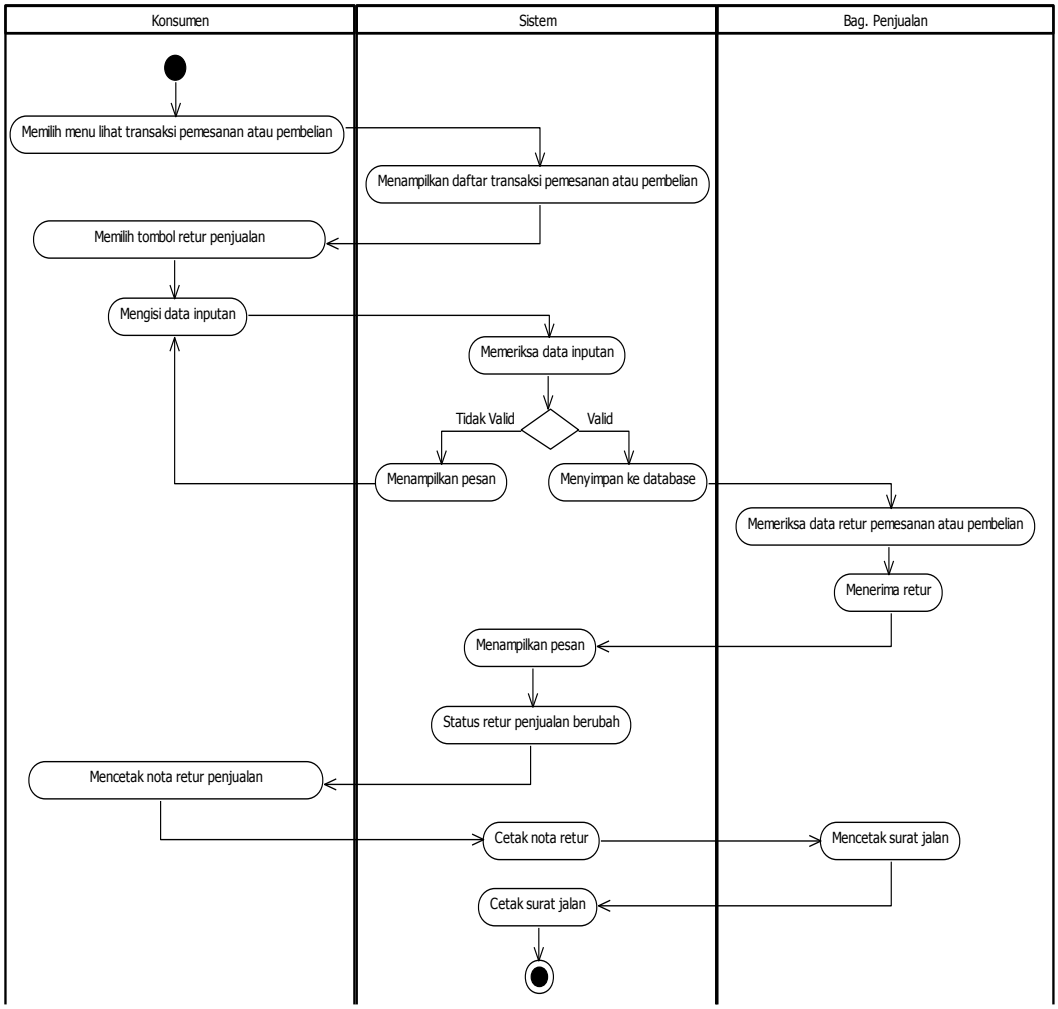
Gambar 4.3. ***Activity Diagram*** **Penjualan yang Diusulkan**



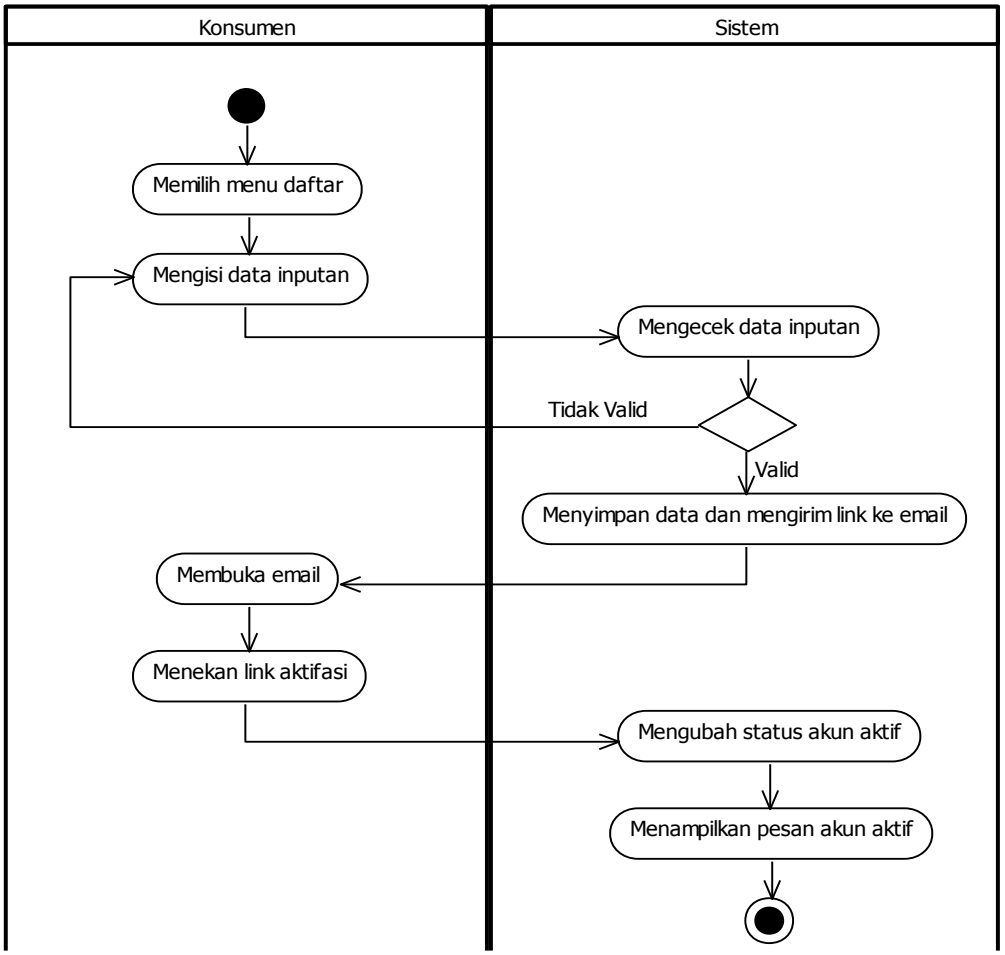
Gambar 4.4. *Activity Diagram* Produk yang Diusulkan



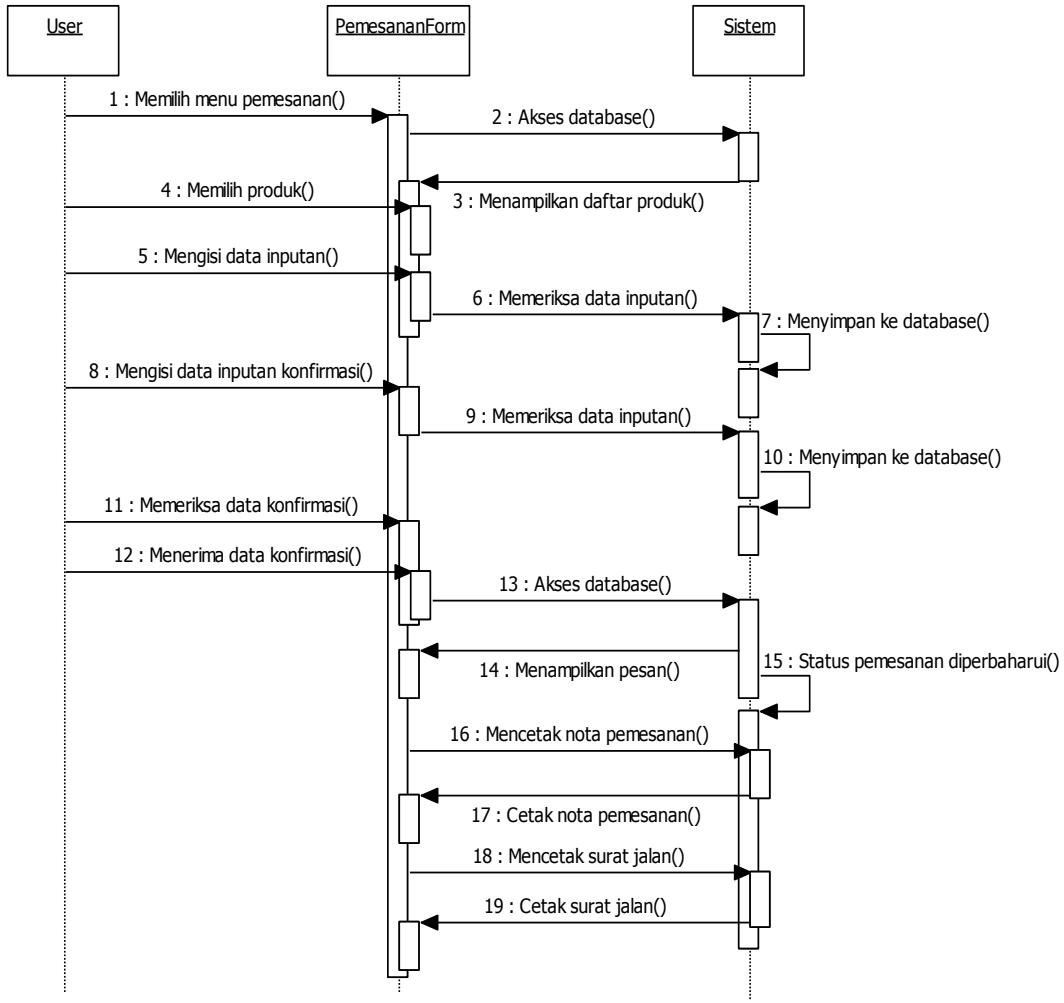
Gambar 4.5. *Activity Diagram* Laporan yang Diusulkan



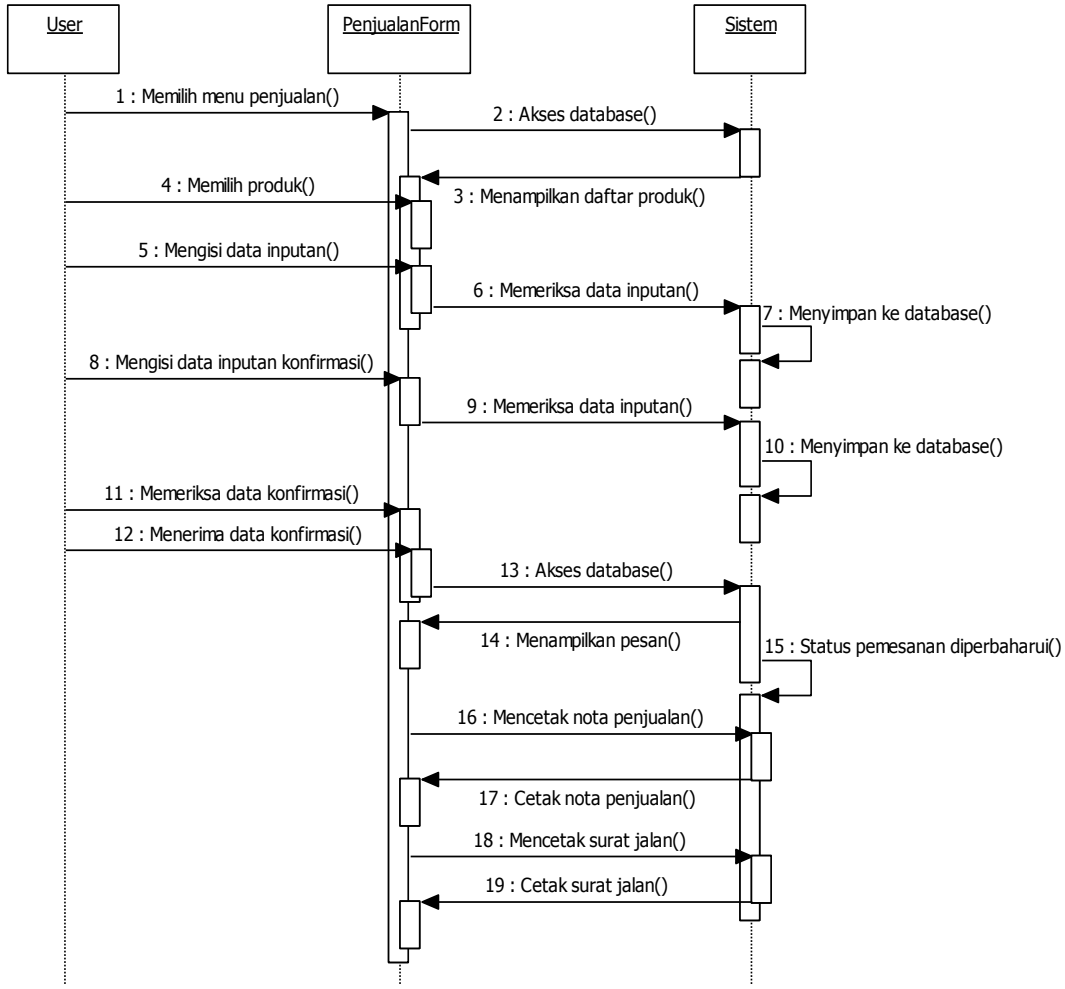
Gambar 4.6. *Activity Diagram* Retur yang Diusulkan



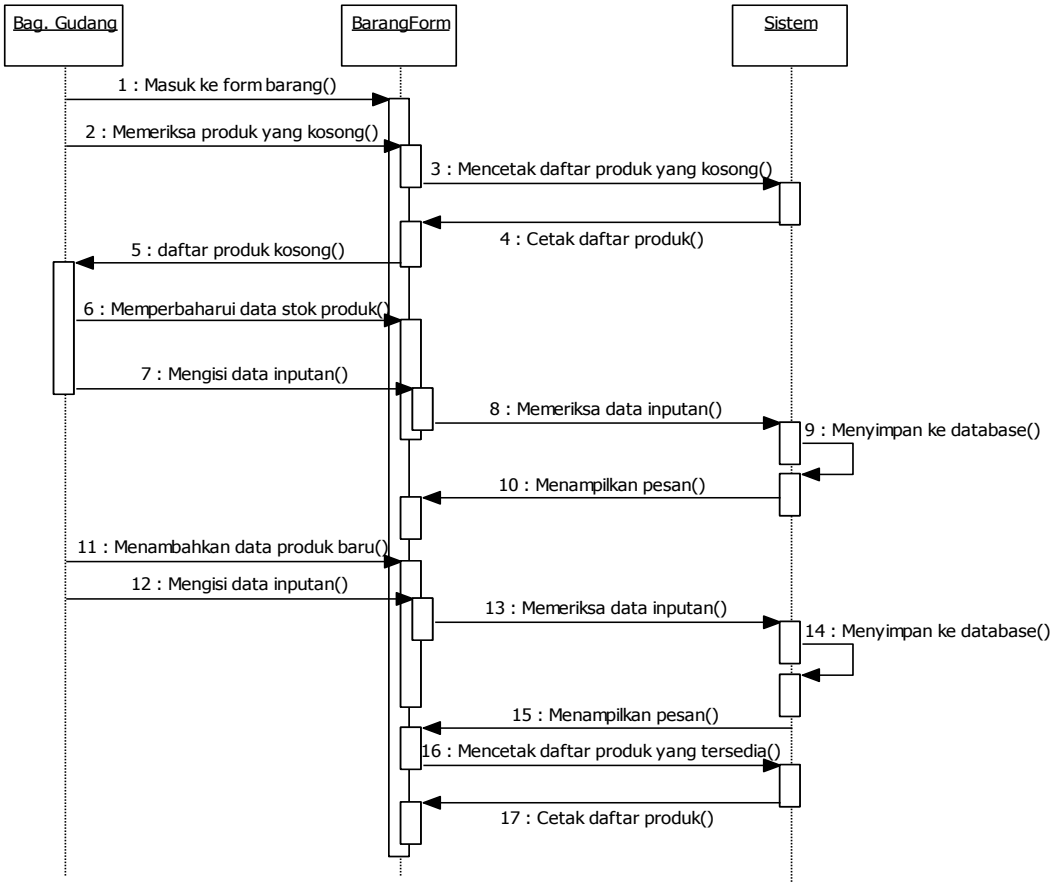
Gambar 4.7. *Activity Diagram* Pendaftaran yang Diusulkan



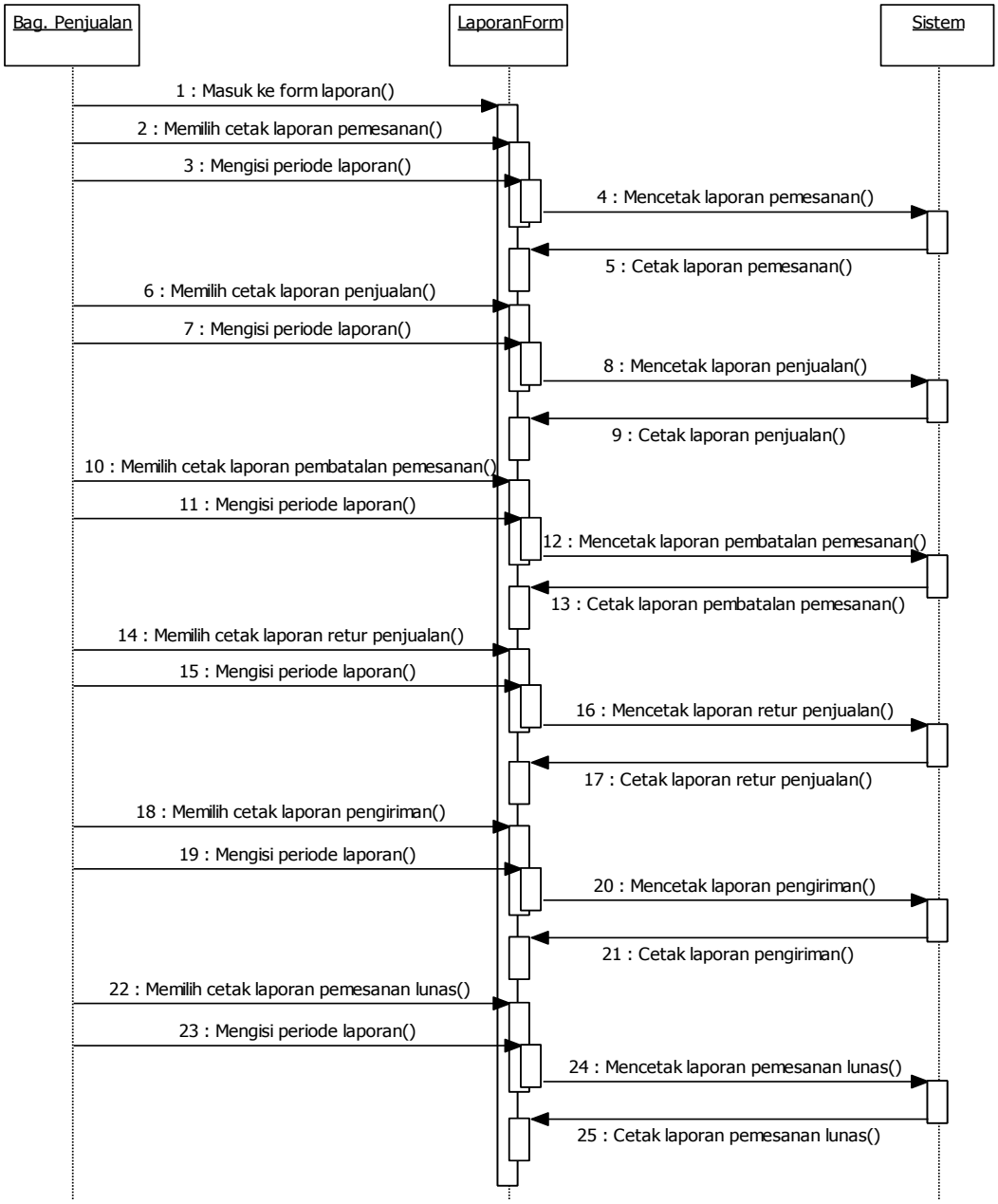
Gambar 4.8. *Sequence Diagram* Pemesanan yang Diusulkan



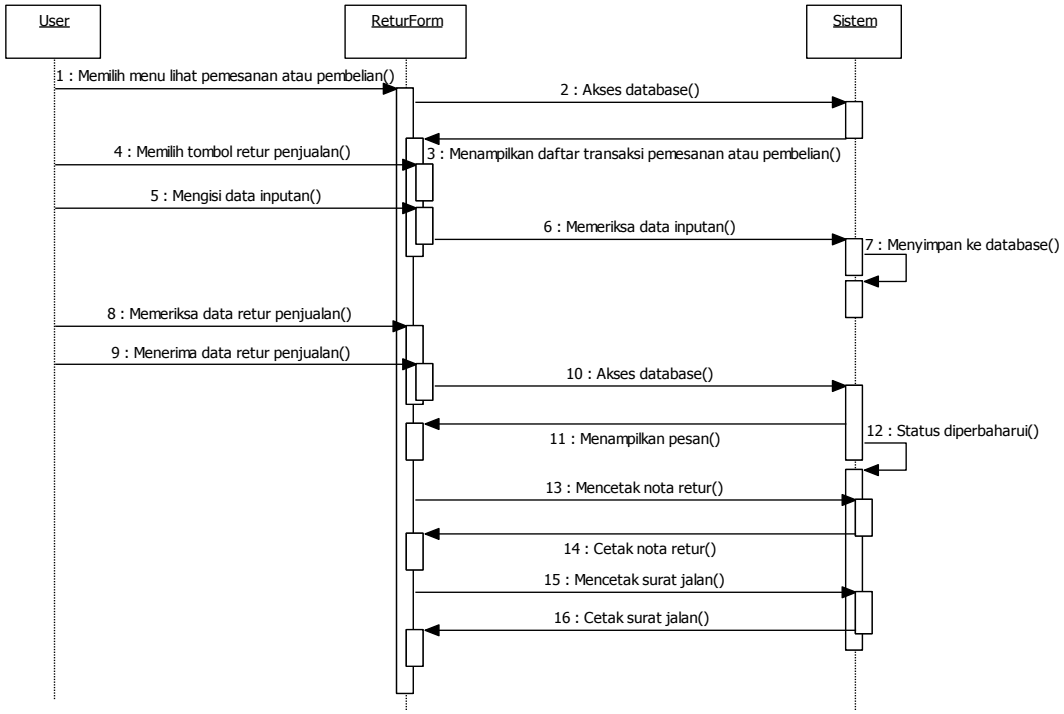
Gambar 4.9. *Sequence Diagram* Penjualan yang Diusulkan



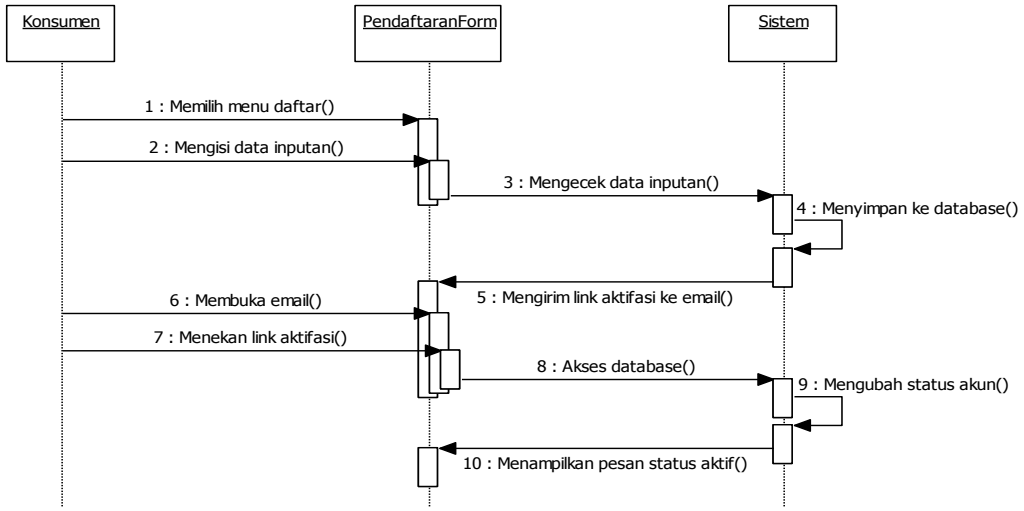
Gambar 4.10. *Sequence Diagram* Produk yang Diusulkan



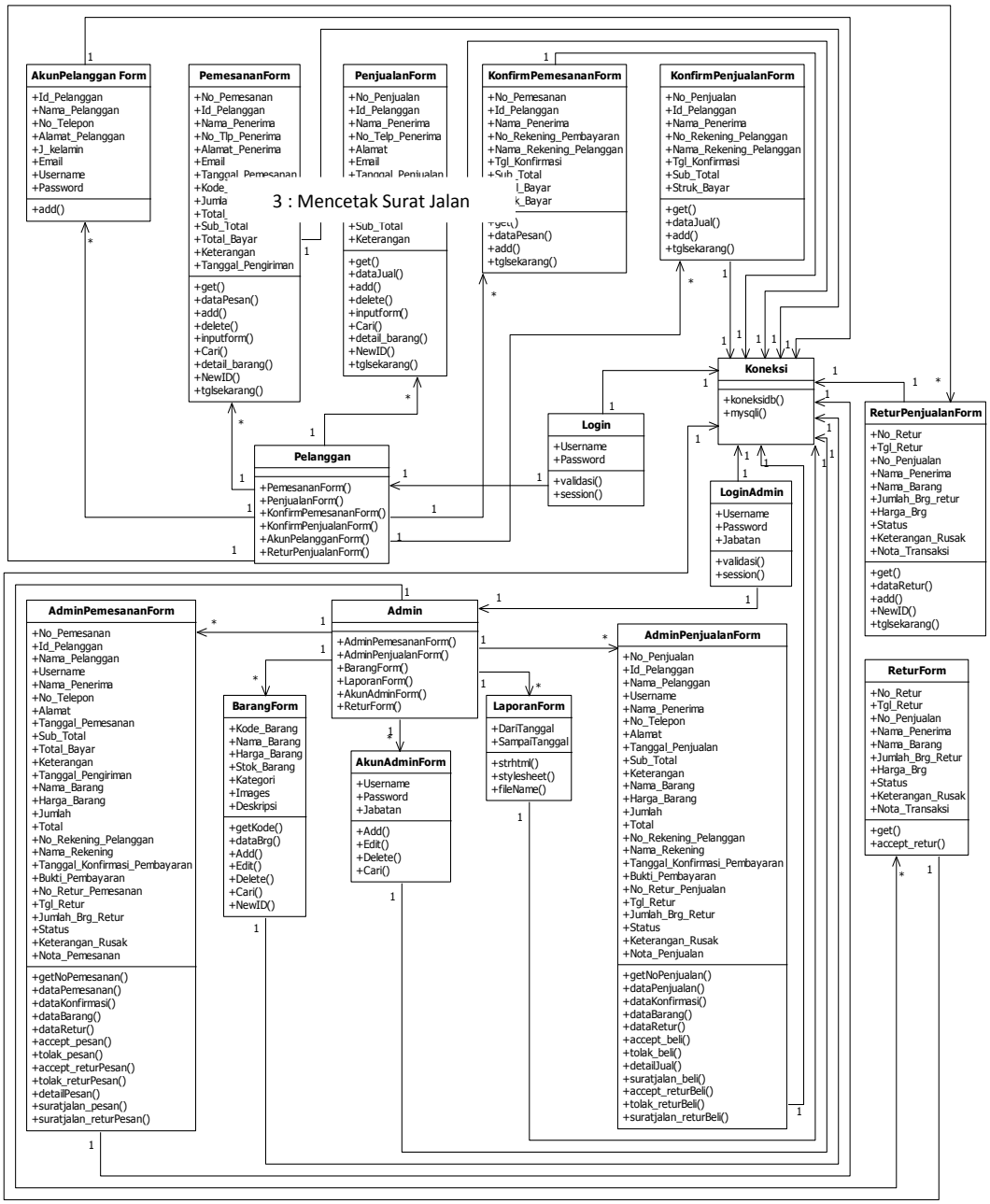
Gambar 4.11. *Sequence Diagram* Laporan yang Diusulkan



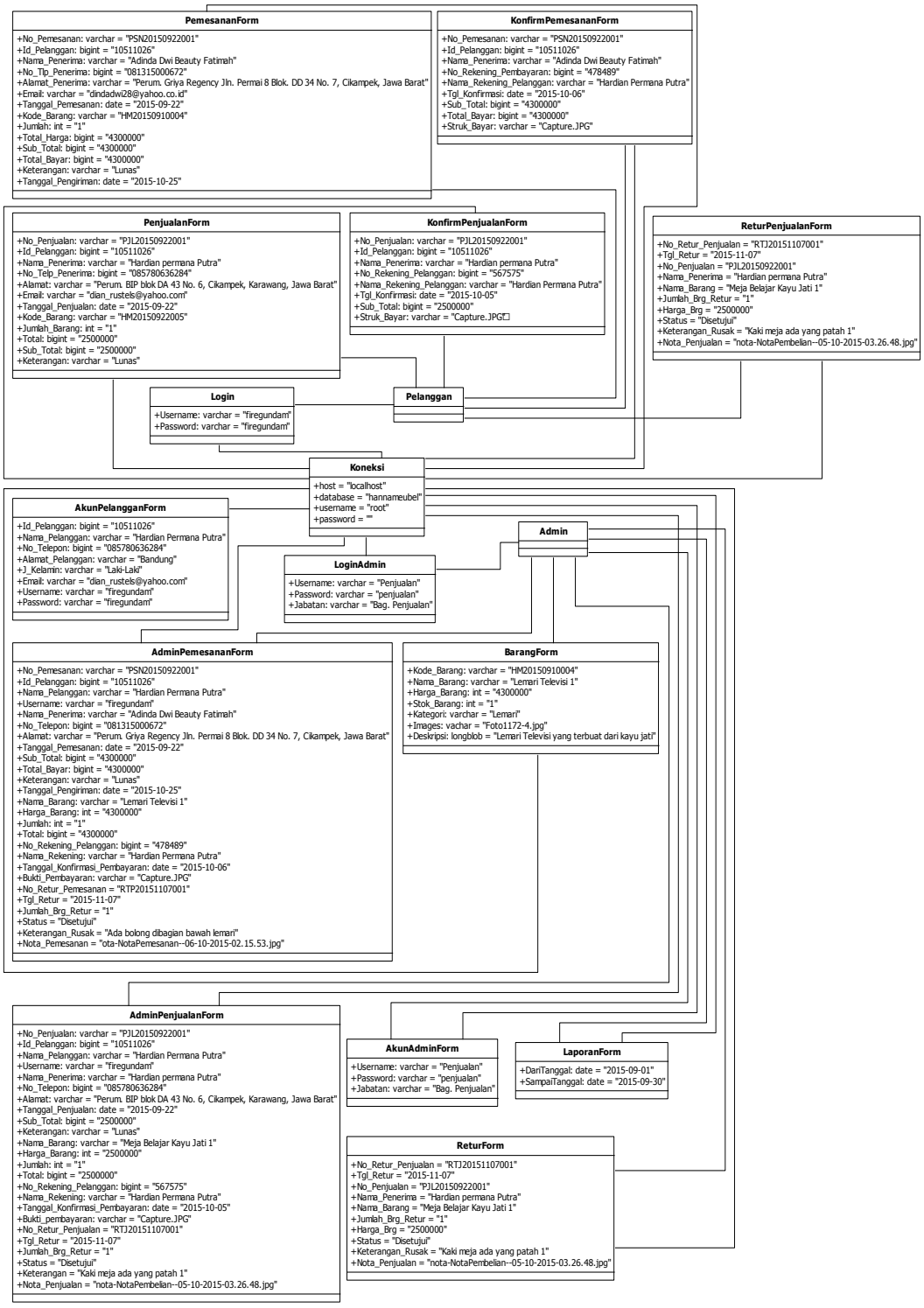
Gambar 4.12. *Sequence Diagram* Retur yang Diusulkan



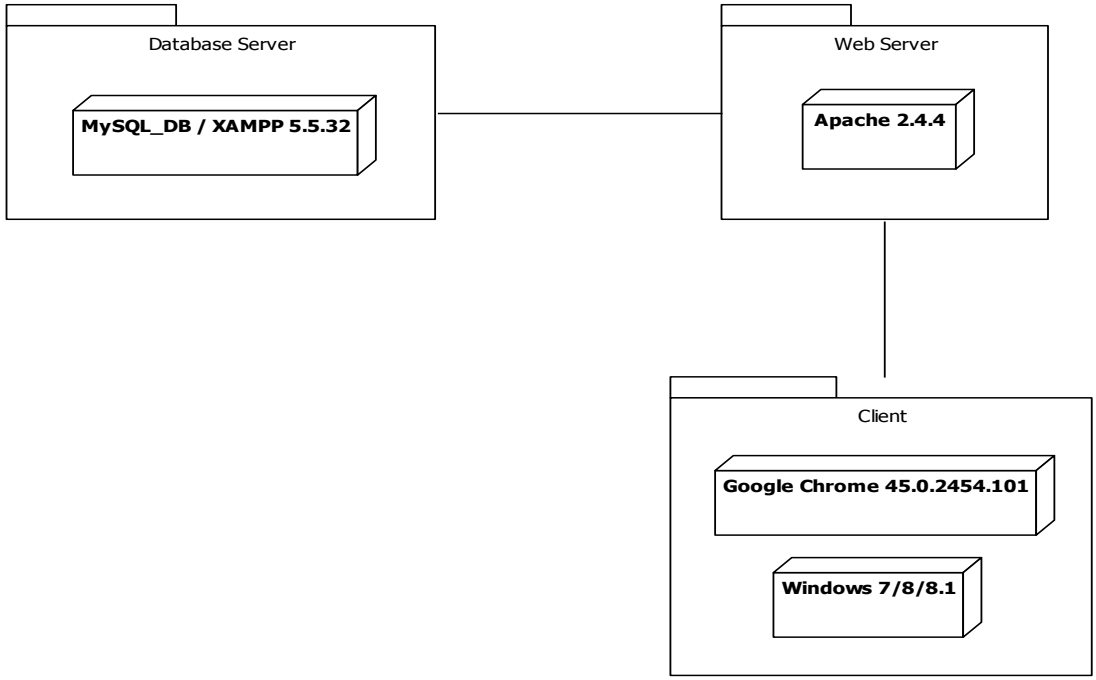
Gambar 4.13. *Sequence Diagram* Pendaftaran yang Diusulkan



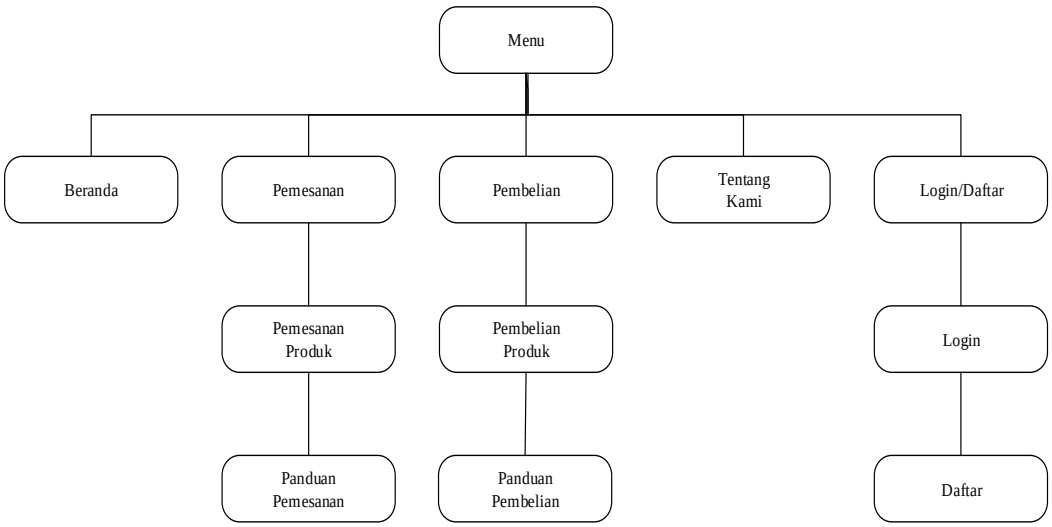
Gambar 4.14. *Class Diagram* yang Diusulkan



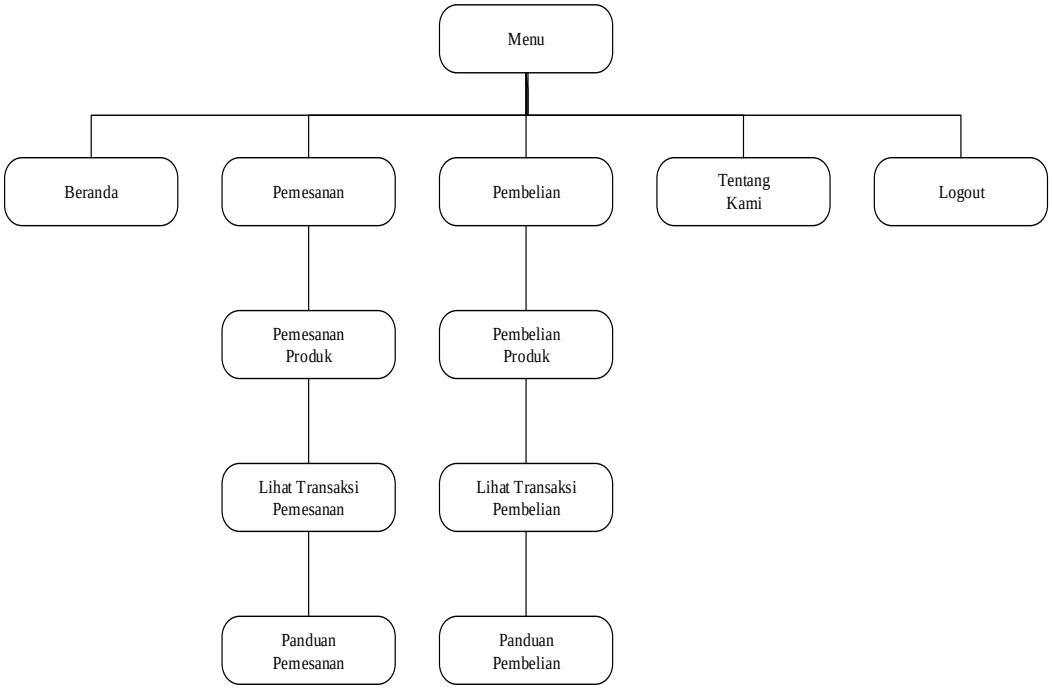
Gambar 4.15. *Object Diagram* yang Diusulkan



Gambar 4.16. *Deployment Diagram* yang Diusulkan



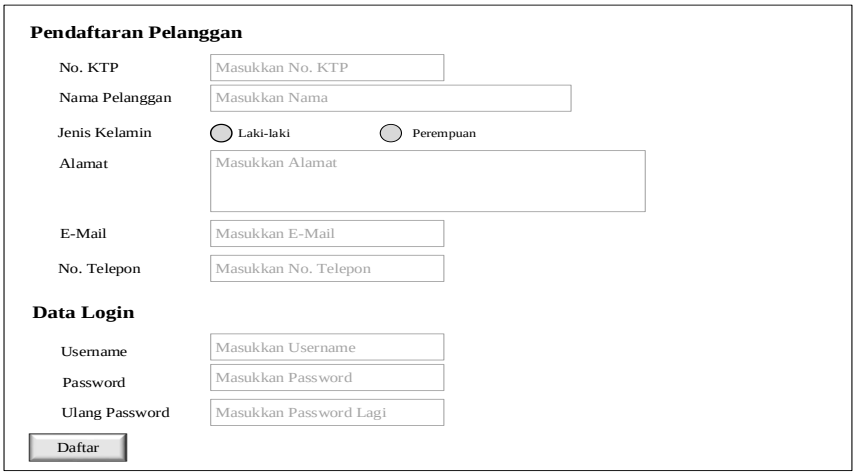
Gambar 4.17. Struktur Menu Publik



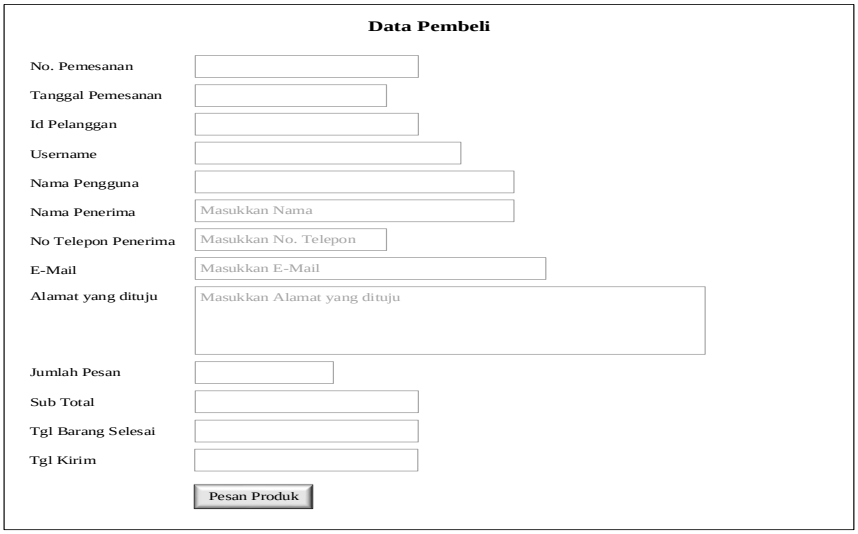
Gambar 4.18. Struktur Menu Login



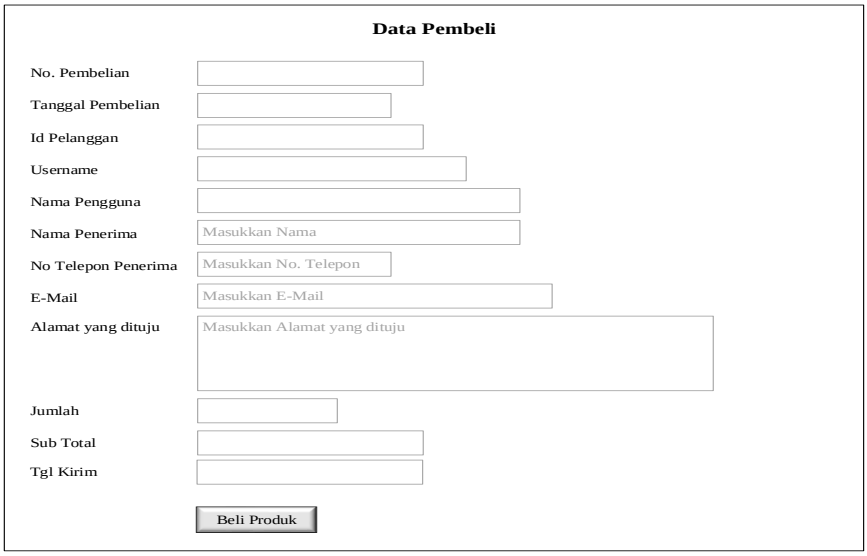
Gambar 4.19. Rancangan Form Login



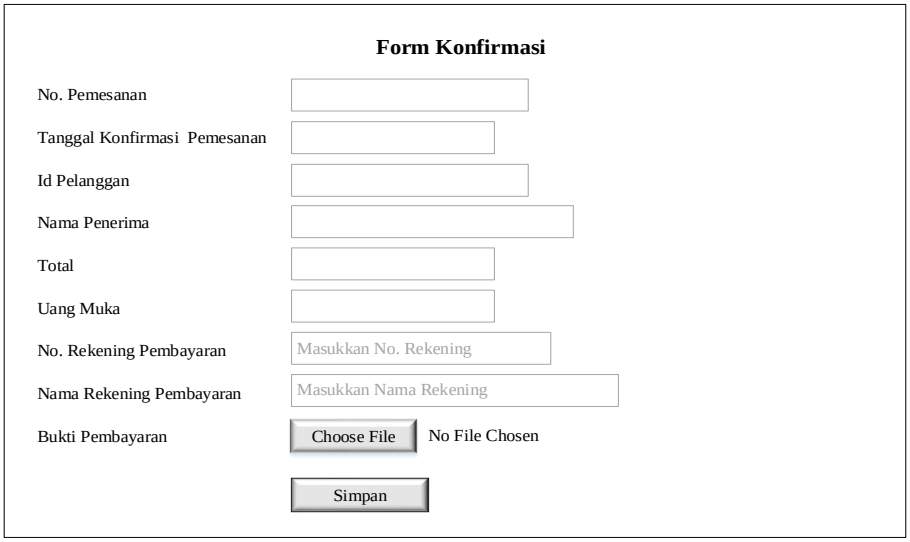
Gambar 4.20. Rancangan Form Pendaftaran Akun



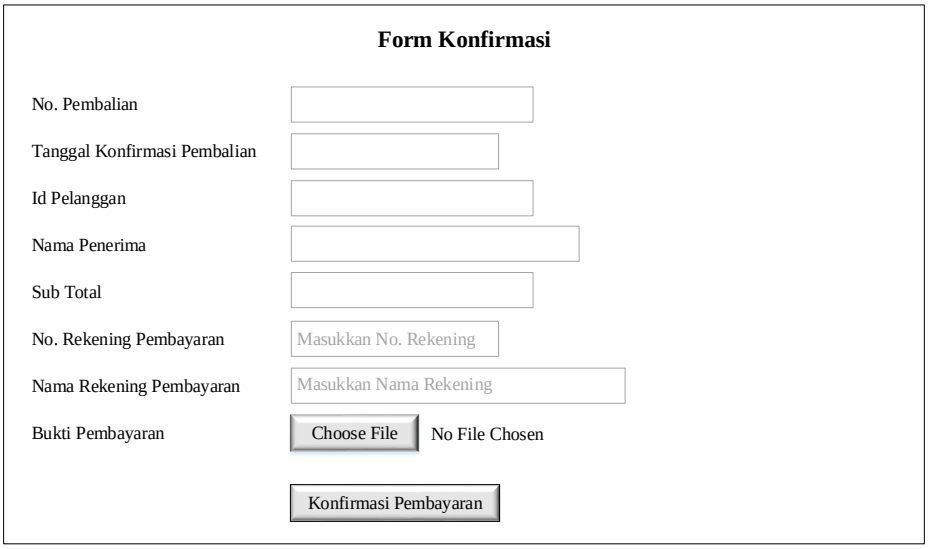
Gambar 4.21. Rancangan Form Data Pemesanan Produk



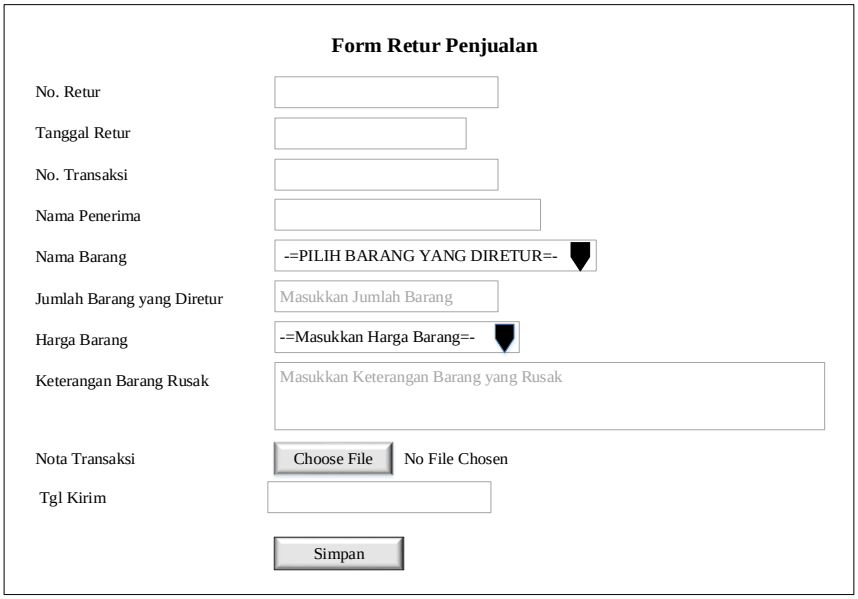
Gambar 4.22. Rancangan Form Data Pembelian Produk



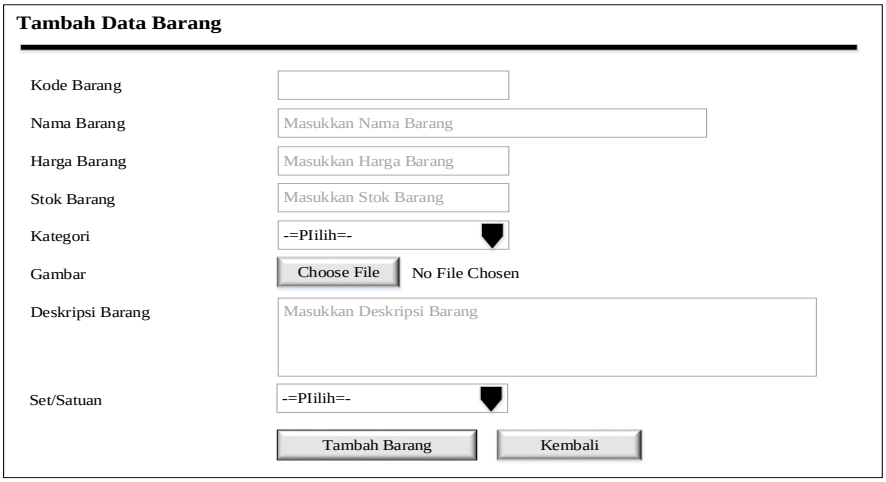
Gambar 4.23. Rancangan Form Konfirmasi Pembayaran Pemesanan



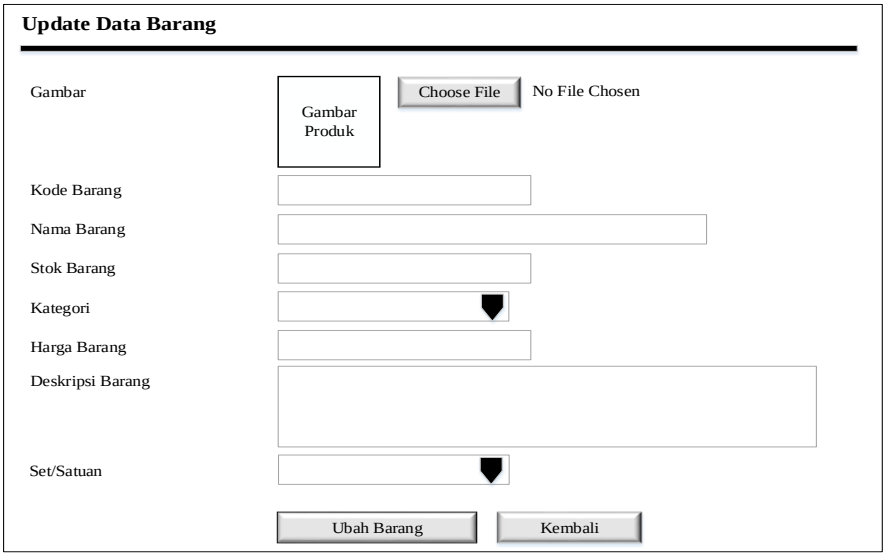
Gambar 4.24. Rancangan Form Konfirmasi Pembayaran Pembelian



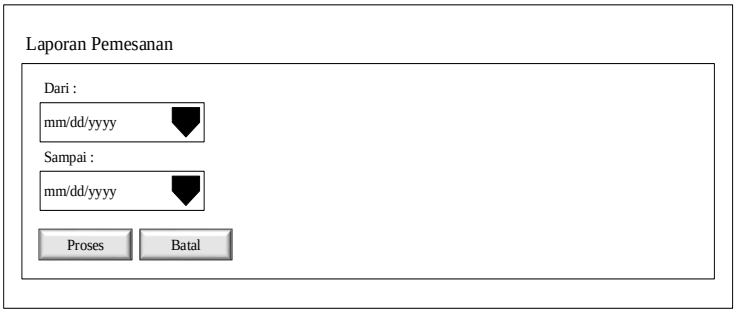
Gambar 4.25. Rancangan Form Retur Penjualan



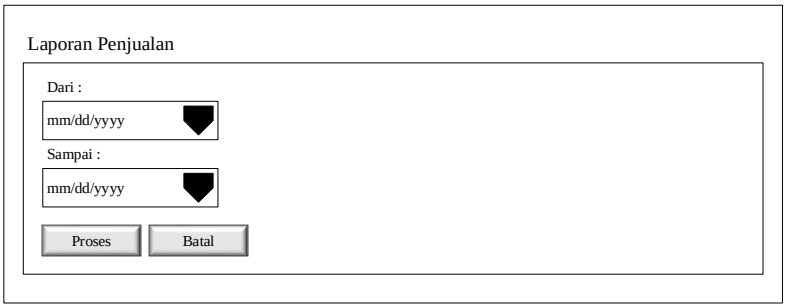
Gambar 4.26. Rancangan Form Tambah Barang



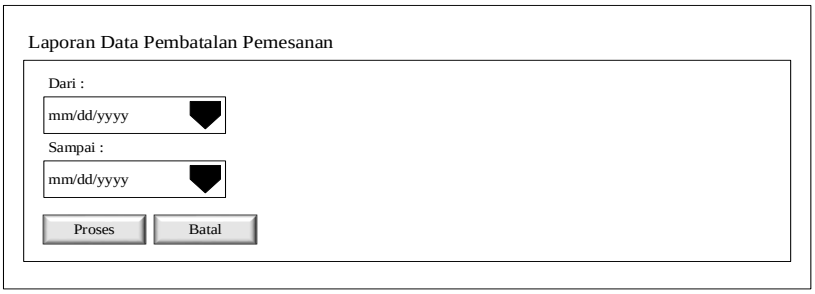
Gambar 4.27. Rancangan Form Ubah Barang



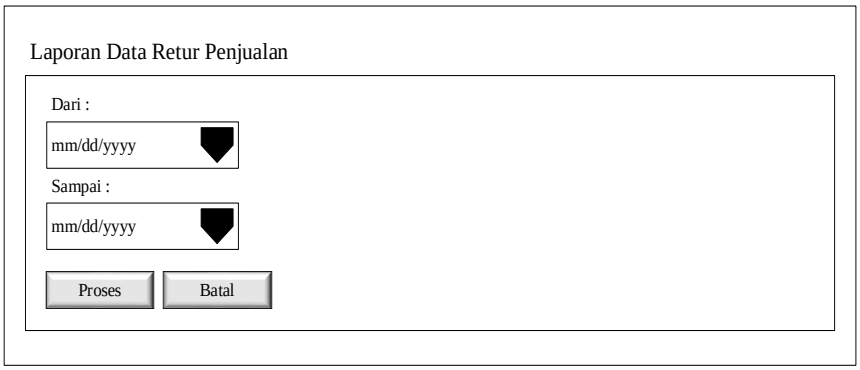
Gambar 4.28. Rancangan Form Laporan Pemesanan



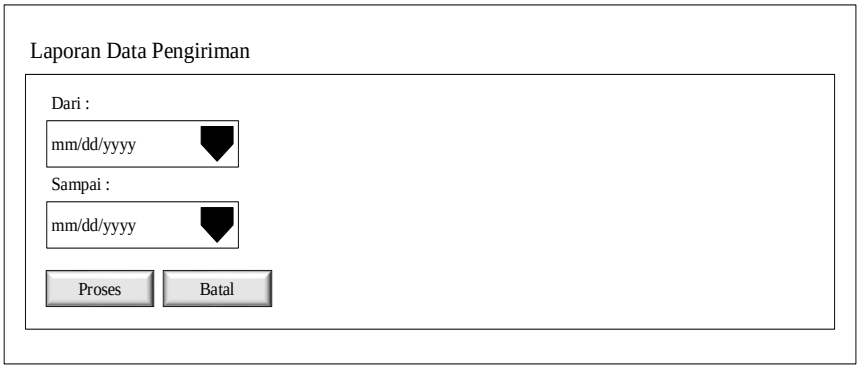
Gambar 4.29. Rancangan Form Laporan Penjualan



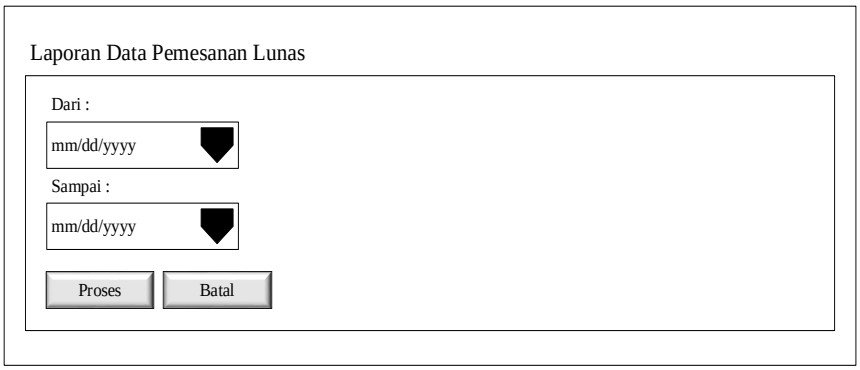
Gambar 4.30. Rancangan Form Laporan Pembatalan Pemesanan



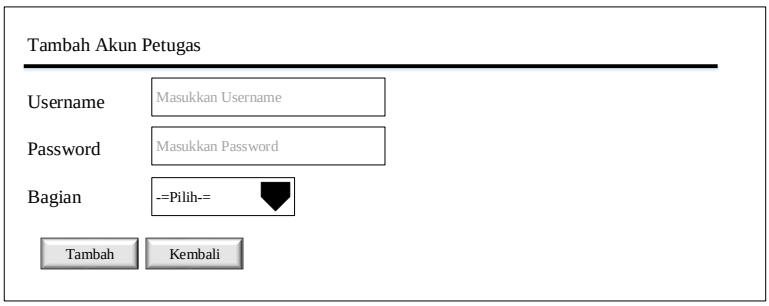
Gambar 4.31. Rancangan Form Laporan Retur Penjualan



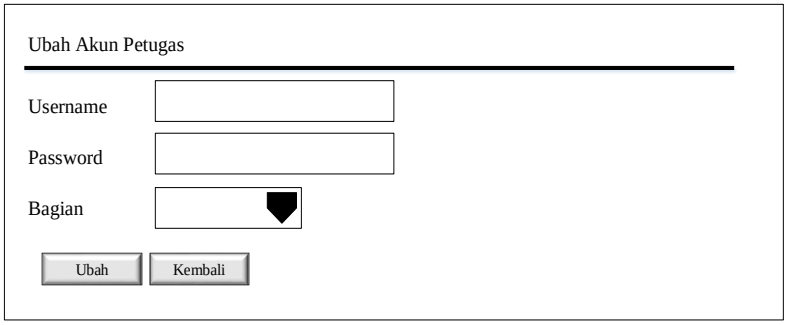
Gambar 4.32. Rancangan Form Laporan Pengiriman



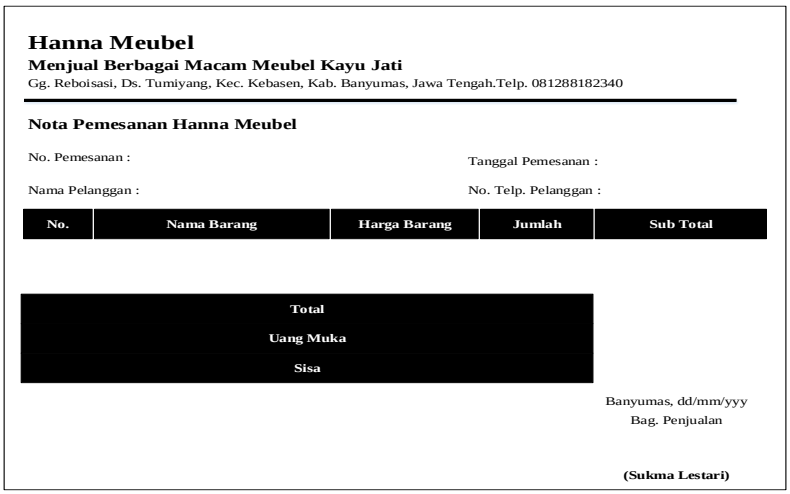
Gambar 4.33. Rancangan Form Laporan Pemesanan Lunas



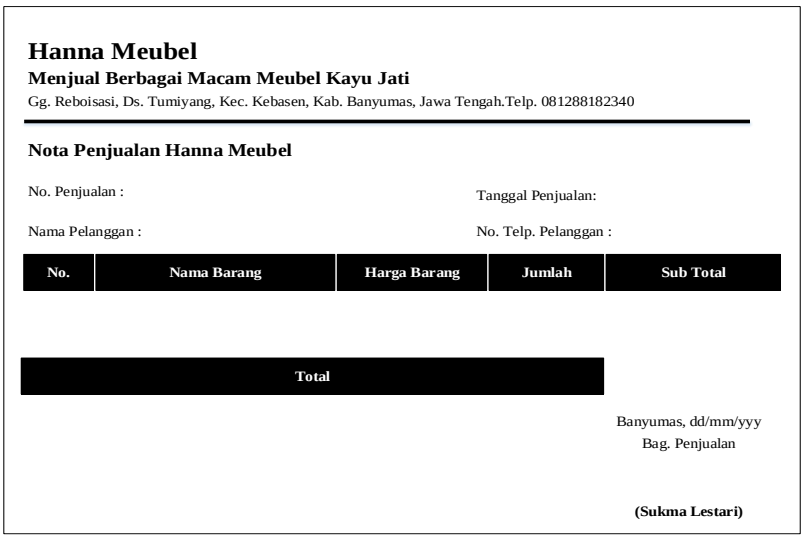
Gambar 4.34. Rancangan Form Tambah Akun Petugas



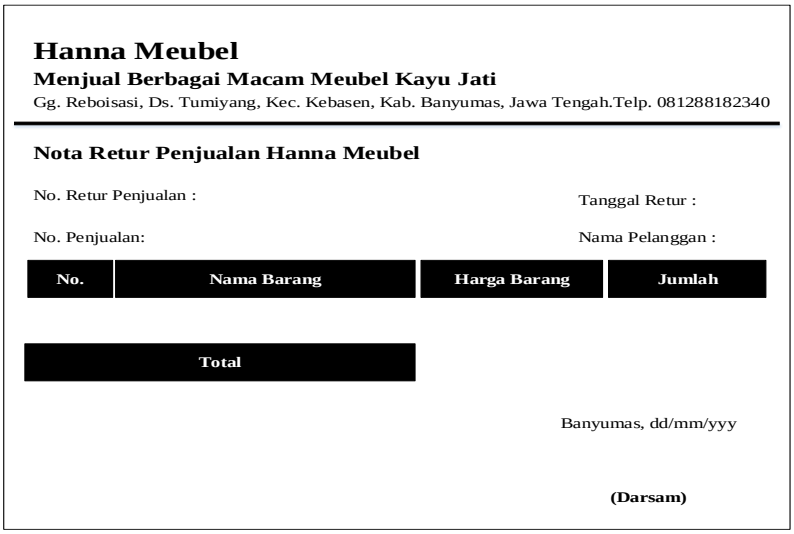
Gambar 4.35. Rancangan Form Ubah Akun Petugas



Gambar 4.36. Rancangan Nota Pemesanan Produk



Gambar 4.37. Rancangan Nota Penjualan Produk



Hanna Meubel

Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati

Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Nota Retur Penjualan Hanna Meubel

No. Retur Penjualan : Tanggal Retur :

No. Penjualan: Nama Pelanggan :

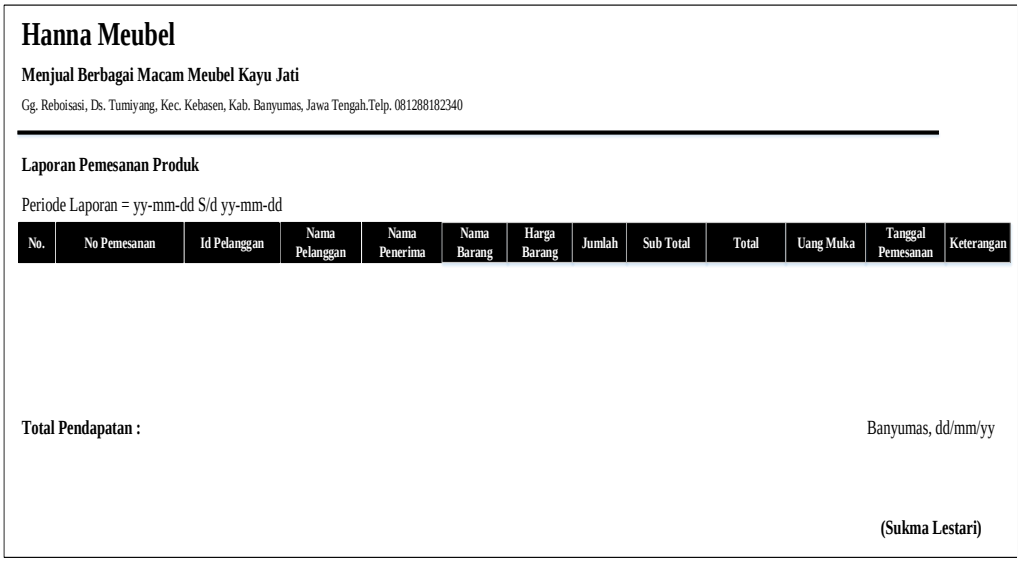
No.	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah

Total

Banyumas, dd/mm/yyy

(Darsam)

Gambar 4.38. Rancangan Nota Retur Penjualan



Hanna Meubel

Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati

Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Laporan Pemesanan Produk

Periode Laporan = yy-mm-dd S/d yy-mm-dd

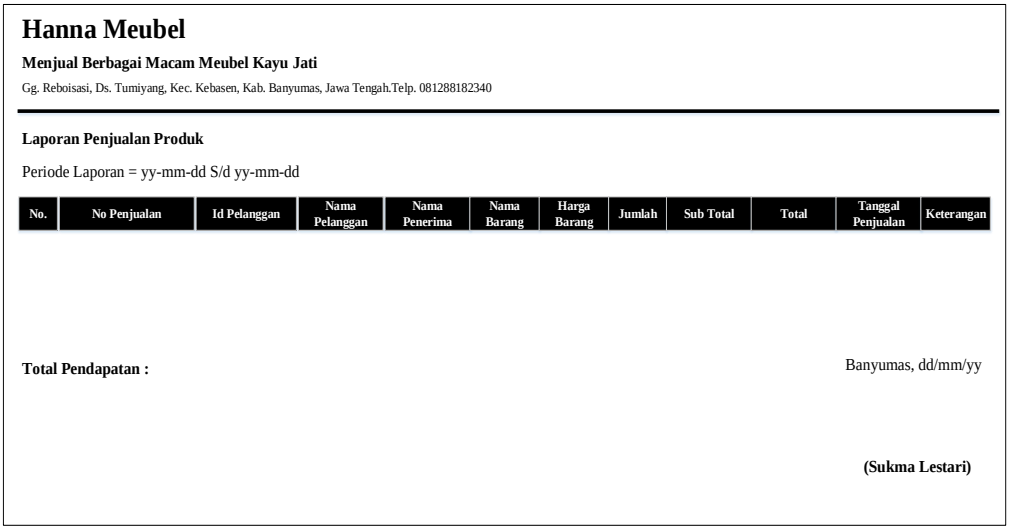
No.	No Pemesanan	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Nama Penerima	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah	Sub Total	Total	Uang Muka	Tanggal Pemesanan	Keterangan

Total Pendapatan :

Banyumas, dd/mm/yy

(Sukma Lestari)

Gambar 4.39. Rancangan Laporan Pemesanan Produk



Hanna Meubel

Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati

Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Laporan Penjualan Produk

Periode Laporan = yy-mm-dd S/d yy-mm-dd

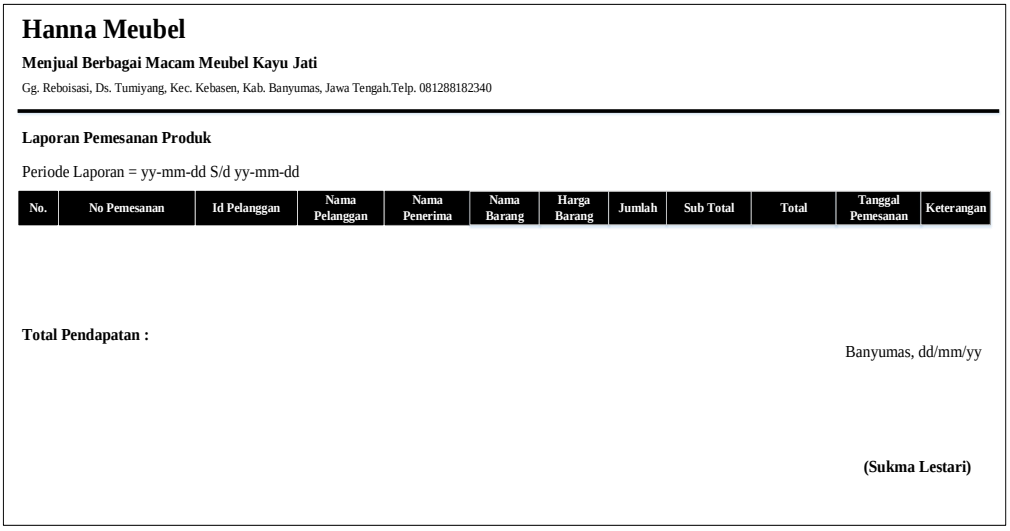
No.	No Penjualan	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Nama Penerima	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah	Sub Total	Total	Tanggal Penjualan	Keterangan

Total Pendapatan :

Banyumas, dd/mm/yy

(Sukma Lestari)

Gambar 4.40. Rancangan Laporan Penjualan Produk



Hanna Meubel

Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati

Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Laporan Pemesanan Produk

Periode Laporan = yy-mm-dd S/d yy-mm-dd

No.	No Pemesanan	Id Pelanggan	Nama Pelanggan	Nama Penerima	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah	Sub Total	Total	Tanggal Pemesanan	Keterangan

Total Pendapatan :

Banyumas, dd/mm/yy

(Sukma Lestari)

Gambar 4.41. Rancangan Laporan Pemesanan Lunas

Hanna Meubel
Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati
Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Surat Jalan Hanna Meubel

Kepada Yth.

Nama Pelanggan :
No. Telp. Pelanggan :
Alamat Pelanggan :

No. Pemesanan :
Tanggal Pemesanan :

No.	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah

Banyumas, dd/mm/yyy
Owner

(Darsam)

Penerima

(…….)

Gambar 4.42. Rancangan Surat Jalan Pemesanan

Hanna Meubel
Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati
Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Surat Jalan Hanna Meubel

Kepada Yth.

Nama Pelanggan :
No. Telp. Pelanggan :
Alamat Pelanggan :

No. Pembelian :
Tanggal Pembelian :

No.	Kode Barang	Nama Barang	Jumlah

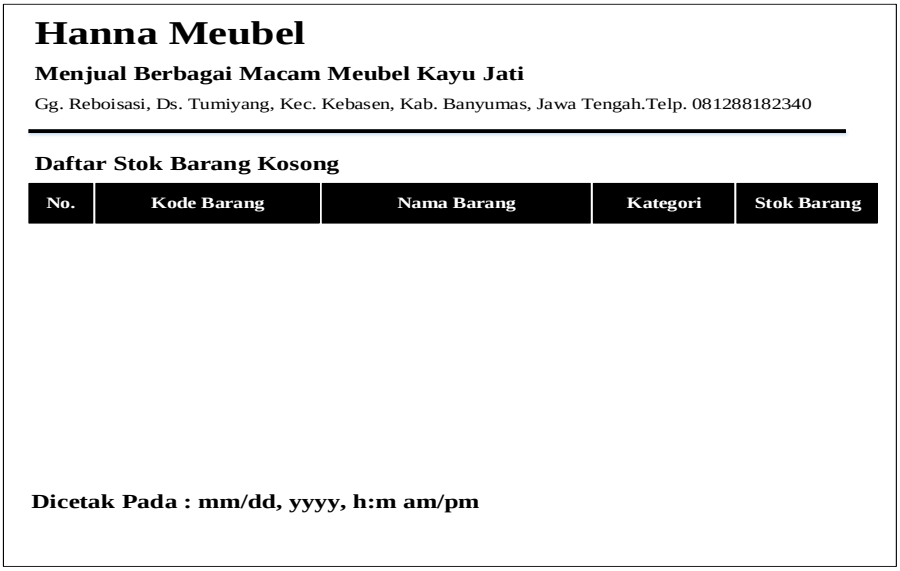
Banyumas, dd/mm/yyy
Owner

(Darsam)

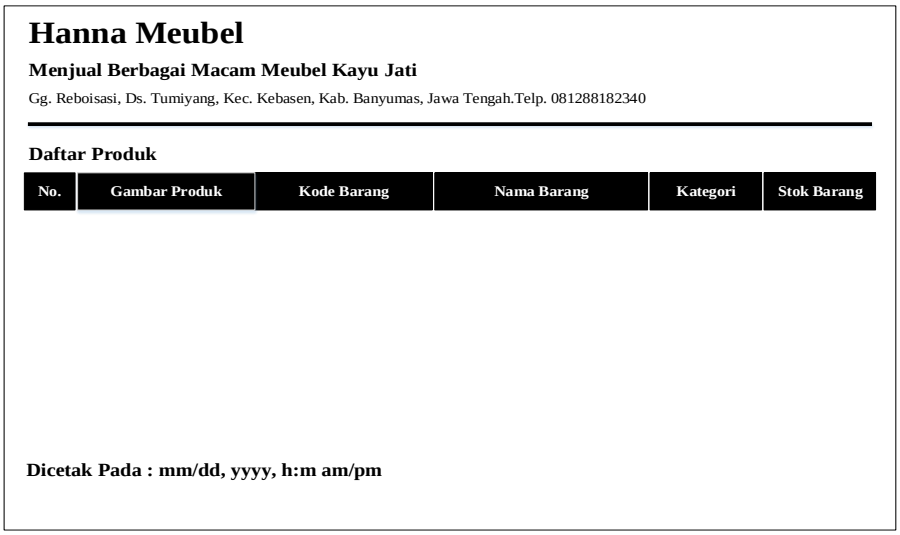
Penerima

(…….)

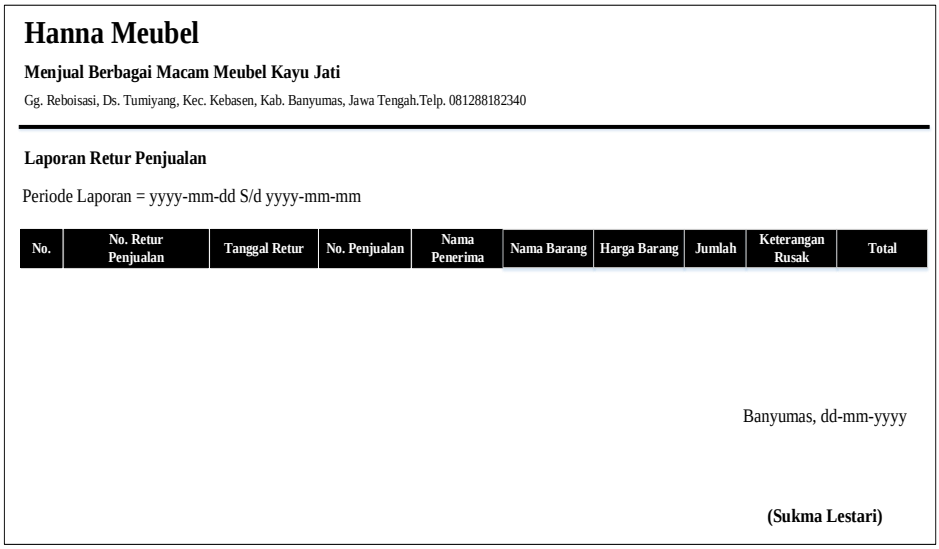
Gambar 4.43. Rancangan Surat Jalan Penjualan



Gambar 4.44. Rancangan Daftar Stok Barang Kosong



Gambar 4.45. Rancangan Daftar Produk



Hanna Meubel

Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati

Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Laporan Retur Penjualan

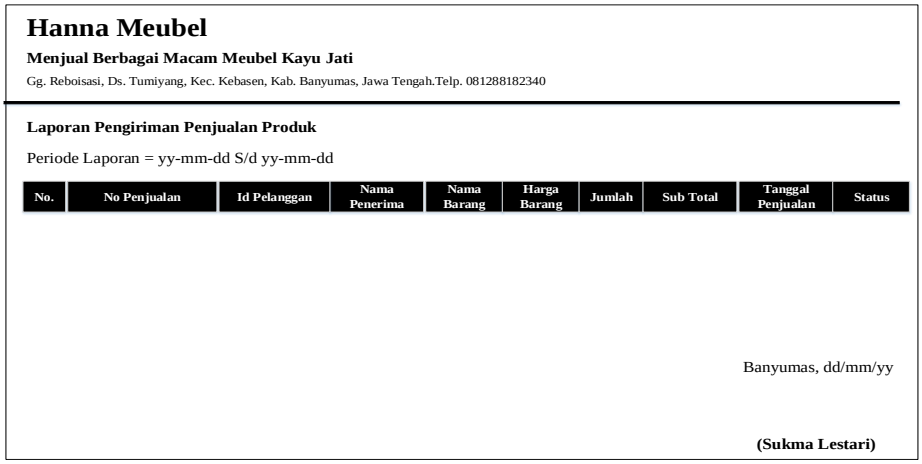
Periode Laporan = yyyy-mm-dd S/d yyyy-mm-mm

No.	No. Retur Penjualan	Tanggal Retur	No. Penjualan	Nama Penerima	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah	Keterangan Rusak	Total

Banyumas, dd-mm-yyyy

(Sukma Lestari)

Gambar 4.46. Rancangan Laporan Retur Penjualan



Hanna Meubel

Menjual Berbagai Macam Meubel Kayu Jati

Gg. Reboisasi, Ds. Tumiyang, Kec. Kebasen, Kab. Banyumas, Jawa Tengah.Telp. 081288182340

Laporan Pengiriman Penjualan Produk

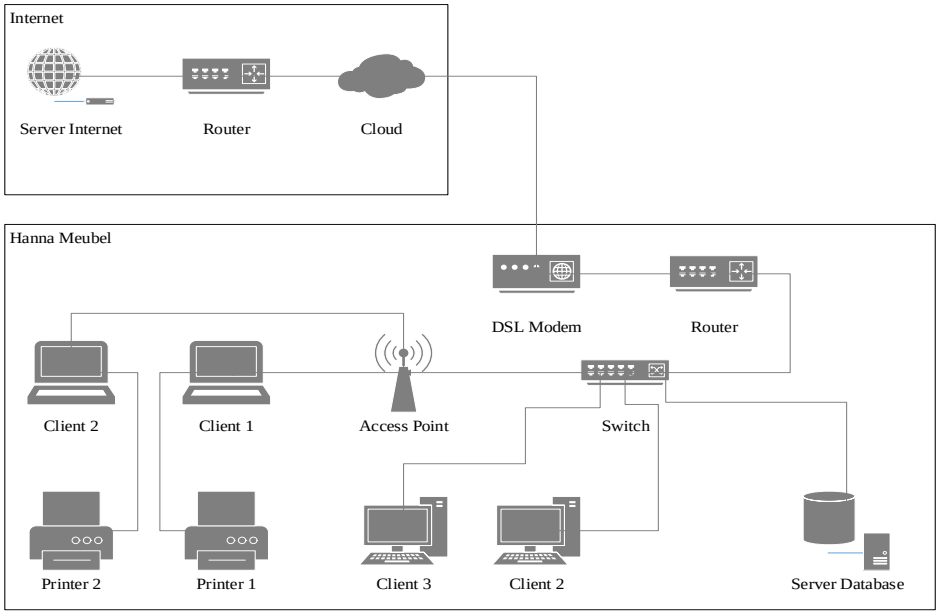
Periode Laporan = yy-mm-dd S/d yy-mm-dd

No.	No Penjualan	Id Pelanggan	Nama Penerima	Nama Barang	Harga Barang	Jumlah	Sub Total	Tanggal Penjualan	Status

Banyumas, dd/mm/yy

(Sukma Lestari)

Gambar 4.47. Rancangan Laporan Pengiriman Barang



Gambar 4.48. Rancangan Arsitektur Jaringan

Tabel 4.9. Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
Akses Kontrol	Pengecekan hak akses user yang tersimpan.	Integrasi	*Blackbox*
Integritas Database	Kesamaan data pada tabel master dengan data pada form transaksi.	Integrasi	*Blackbox*
Kebenaran Data	Data masukan sama dengan data keluaran.	Integrasi	*Blackbox*
Pengolahan Data Pemesanan	Data pemesanan yang akan diolah akan menghasilkan output.	Integrasi	*Blackbox*
Pengolahan Data Penjualan	Data penjualan yang akan diolah akan menghasilkan output.	Integrasi	*Blackbox*
Pengolahan Data Barang	Data barang yang akan diolah akan	Integrasi	*Blackbox*

	menghasilkan output.		
Pengolahan Data Konfirmasi	Data konfirmasi yang akan diolah akan menghasilkan output.	Integrasi	*Blackbox*

Tabel 4.10. Pengujian Akses Kontrol

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Login (Memasukkan username dan password yang benar)	1. Pengguna berada di form login. 2. Menginputkan data yang benar. Contoh: Username firegundam, Password firegundam. 3. Klik tombol login.	Dapat masuk ke halaman utama konsumen/pelanggan.	Dapat masuk ke halaman utama konsumen/pelanggan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Login (Memasukkan username dan password yang salah)	1. Pengguna berada di form login. 2. Menginputkan data yang salah. Contoh: Username abcdefghij, Password 1234567890. 3. Klik tombol login.	Muncul pesan username dan password salah.	Muncul pesan username dan password salah.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.11. Pengujian Integritas *Database*

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Data pada tabel master sama dengan data pada form transaksi	1. Petugas memasukkan data pada tabel master. 2. Konsumen melihat data pada form transaksi.	Data pada tabel master sama dengan data pada form transaksi.	Data dapat tersimpan.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Data pada tabel master tidak sama dengan data pada form trnsaksi.	1. Petugas memasukkan data pada tabel master. 2. Konsumen melihat data pada form transaksi.	Data pada tabel master tidak sama dengan data pada form transaksi (Data tidak muncul).	Data yang diminta tidak muncul.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.12. Pengujian Kebenaran Data

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Kebenaran data (Menginputkan data secara lengkap)	1. Pengguna berada pada form transaksi. 2. Pengguna menginputkan data. 3. Klik tombol simpan.	Akan tampil pesan data berhasil disimpan.	Akan tampil data berhasil disimpan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Kebenaran data (Menginputkan data secara tidak lengkap)	1. Pengguna berada pada form transaksi. 2. Pengguna menginputkan data. 3. Klik tombol simpan.	Akan tampil pesan "Data masih kosong"	Akan tampil pesan "Data masih kosong"	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.13. Pengujian Pengolahan Data Pemesanan

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Memasukkan data pemesanan yang benar	1. Konsumen berada pada form pemesanan. 2. Konsumen menginputkan data yang benar. 3. Klik tombol simpan.	Akan muncul tombol cetak nota pada form lihat transaksi pemesanan.	Akan muncul tombol cetak nota pada form lihat transaksi pemesanan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan data pemesanan yang salah.	1. Konsumen berada pada form pemesanan.	Akan muncul pesan "Data masih kosong" dan tombol	Akan muncul pesan "Data masih kosong" dan	[X] Diterima [ ] Ditolak

	2. Konsumen menginputkan data yang tidak benar. 3. Klik tombol simpan.	cetak nota tidak akan muncul.	tombol cetak nota tidak akan muncul.	

Tabel 4.14. Pengujian Pengolahan Data Penjualan

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Memasukkan data penjualan yang benar	1. Konsumen berada pada form penjualan. 2. Konsumen menginputkan data yang benar. 3. Klik tombol simpan.	Akan muncul tombol cetak nota pada form lihat transaksi penjualan.	Akan muncul tombol cetak nota pada form lihat transaksi penjualan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan data penjualan yang salah.	1. Konsumen berada pada form penjualan. 2. Konsumen menginputkan data tidak yang benar. 3. Klik tombol simpan.	Akan muncul pesan “Data masih kosong” dan tombol cetak nota tidak akan muncul.	Akan muncul pesan “Data masih kosong” dan tombol cetak nota tidak akan muncul.	[X] Diterima [ ] Ditolak

Tabel 4.15. Pengujian Pengolahan Data Produk

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Memasukkan data barang yang benar	1. Petugas berada pada form barang. 2. Petugas menginputkan data yang benar. 3. Klik tombol simpan.	Jika ada data barang, maka akan muncul tombol cetak daftar barang pada form lihat barang.	Jika ada data barang, maka akan muncul tombol cetak daftar barang pada form lihat barang.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan data barang yang salah.	1. Petugas berada pada form barang. 2. Petugas menginputkan	Akan muncul pesan “Data masih kosong” dan jika tidak ada data barang tombol cetak	Akan muncul pesan “Data masih kosong” dan jika tidak	[X] Diterima [ ] Ditolak

	data tidak yang benar. 3. Klik tombol simpan.	daftar barang tidak akan muncul.	ada data barang tombol cetak daftar barang tidak akan muncul.	

Tabel 4.16. Pengujian Pengolahan Data Retur

Kasus Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Kesimpulan
Memasukkan data retur yang benar	1. Konsumen berada pada form retur. 2. Konsumen menginputkan data yang benar. 3. Klik tombol simpan. 4. Petugas menekan tombol *Accept* pada form retur.	Jika data inputan retur benar, maka akan muncul pesan "Retur berhasil dilakukan". Jika petugas menekan tombol *accept*, maka akan muncul tombol cetak surat jalan.	Jika data inputan retur benar, maka akan muncul pesan "Retur berhasil dilakukan". Jika petugas menekan tombol *accept*, maka akan muncul tombol cetak surat jalan.	[X] Diterima [ ] Ditolak
Memasukkan data retur yang salah.	1. Konsumen berada pada form retur. 2. Konsumen menginputkan data tidak yang benar. 3. Klik tombol simpan.	Akan muncul pesan "Data inputan salah" dan jika tidak ada data retur tombol cetak surat jalan tidak akan muncul. Jika stok barang retur kosong, maka akan muncul pesan "Maaf! Stok Barang Kosong"	Akan muncul pesan "Data inputan salah" dan jika tidak ada data retur tombol cetak surat jalan tidak akan muncul. Jika stok barang retur kosong, maka akan muncul pesan "Maaf! Stok	[X] Diterima [ ] Ditolak

			Barang Kosong”	

4.17. Implementasi Login Pelanggan Dan Petugas

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login pelanggan	Digunakan untuk gerbang masuk ke dalam aplikasi yang digunakan oleh pelanggan.	login.php
Login Petugas	Digunakan untuk gerbang masuk ke dalam aplikasi yang digunakan oleh petugas.	login_admin.php

4.18. Implementasi Halaman Utama Publik

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Beranda	Halaman utama ketika user membuka aplikasi.	index.php
Pemesanan Produk	Halaman yang digunakan untuk melakukan proses transaksi pemesanan.	pemesanan_produk.php
Panduan Pemesanan	Halaman yang berisi tentang tata cara melakukan transaksi pemesanan.	panduanPemesanan.php
Pembelian Produk	Halaman yang digunakan untuk melakukan proses transaksi penjualan.	pembelian_produk.php
Panduan Pembelian	Halaman yang berisi tentang tata cara melakukan transaksi penjualan.	panduanPembelian.php
Tentang Kami	Halaman yang berisi tentang profil perusahaan Hana Mebel.	profil.php

4.19. Implementasi Halaman Utama Pelanggan

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Beranda	Halaman utama ketika user membuka aplikasi.	index.php
Pemesanan Produk	Halaman yang digunakan untuk melakukan proses transaksi pemesanan.	pemesanan_produk.php
Lihat Transaksi Pemesanan	Halaman yang digunakan untuk melihat transaksi	lihatPemesanan.php

	pemesanan yang telah dilakukan oleh pelanggan.	
Panduan Pemesanan	Halaman yang berisi tentang tata cara melakukan transaksi pemesanan.	panduanPemesanan.php
Pembelian Produk	Halaman yang digunakan untuk melakukan proses transaksi penjualan.	Pembelian_produk.php
Lihat Transaksi Pembelian	Halaman yang digunakan untuk melihat transaksi pembelian yang telah dilakukan oleh pelanggan.	lihatPembelian.php
Panduan Pembelian	Halaman yang berisi tentang tata cara melakukan transaksi penjualan.	panduanPembelian.php
Tentang Kami	Halaman yang berisi tentang profil perusahaan Hana Mebel.	profil.php

4.20. Implementasi Halaman Utama Bag. Penjualan

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama Bag. Penjualan	Halaman utama ketika user masuk ke dalam aplikasi.	indexPenjualan.php
Data Pemesanan	Digunakan untuk mengolah data transaksi pemesanan.	pemesananView.php
Data Penjualan	Digunakan untuk mengolah data transaksi penjualan.	penjualanView.php
Data Retur Penjualan	Digunakan untuk mengolah data transaksi retur penjualan.	returView.php
Data Akun Petugas	Digunakan untuk mengelola akun petugas	akunPetugas.php
Cetak Laporan Pemesanan	Digunakan untuk mencetak laporan transaksi pemesanan per-periode.	periode_lap_pesan.php
Cetak Laporan Penjualan	Digunakan untuk mencetak laporan transaksi penjualan per-periode.	periode_lap_jual.php
Cetak Laporan Retur Pemesanan	Digunakan untuk mencetak laporan retur pemesanan per-periode.	periode_ret_pesan.php

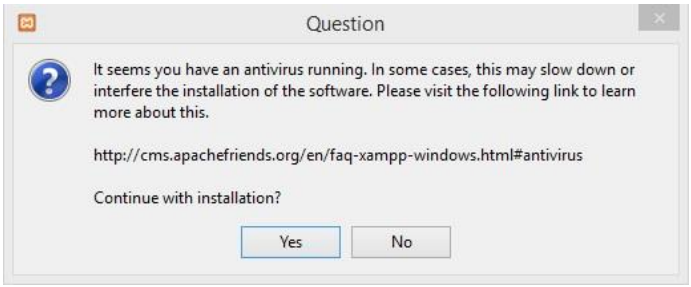
Cetak Laporan Retur Penjualan	Digunakan untuk mencetak laporan retur penjualan per-periode.	periode_ret_jual.php

4.21. Implementasi Halaman Utama Bag. Gudang

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama Bag. Gudang	Halaman utama ketika user masuk ke dalam aplikasi.	barangView.php
Tambah Data Barang	Digunakan untuk menambah data produk.	barangAdd.php
Edit Data Barang	Digunakan untuk mengubah data produk.	barangEdit.php
Hapus Data Barang	Digunakan untuk menghapus data produk.	barangDelete.php
Daftar Stok Barang Kosong	Digunakan untk mencetak daftar barang yang stoknya kosong.	cetakBarang_Kosong.php
Daftar Barang Tersedia	Digunakan untuk mencetak daftar barang yang tersedia.	cetakDaftar_Barang.php

4.22. Implementasi Halaman Utama Owner

Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Halaman Utama Admin	Halaman utama ketika user masuk ke dalam aplikasi.	indexAdmin.php
Data Petugas	Digunakan untuk melihat data petugas	akunView.php
Data Pemesanan	Digunakan untuk melihat data pemesanan.	lihat_pesan.php
Data Penjualan	Digunakan untuk melihat data pemesanan.	lihat_jual.php
Data Barang	Digunakan untuk melihat data pemesanan.	lihat_barang.php



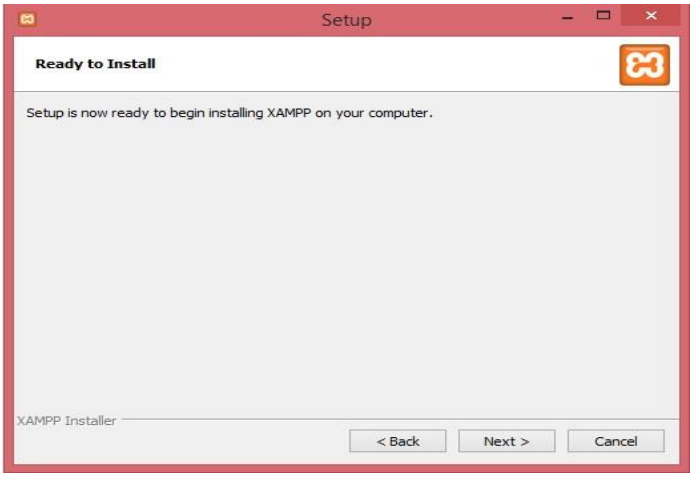
Gambar 4.49. Instalasi XAMPP Tahap 1



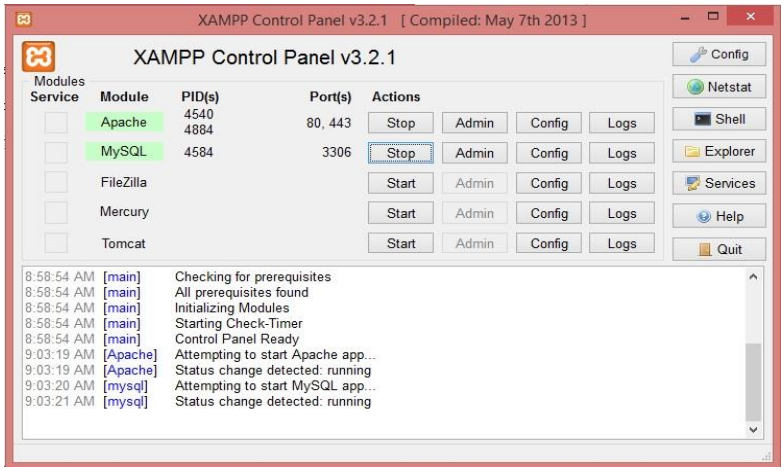
Gambar 4.50. Instalasi XAMPP Tahap 2



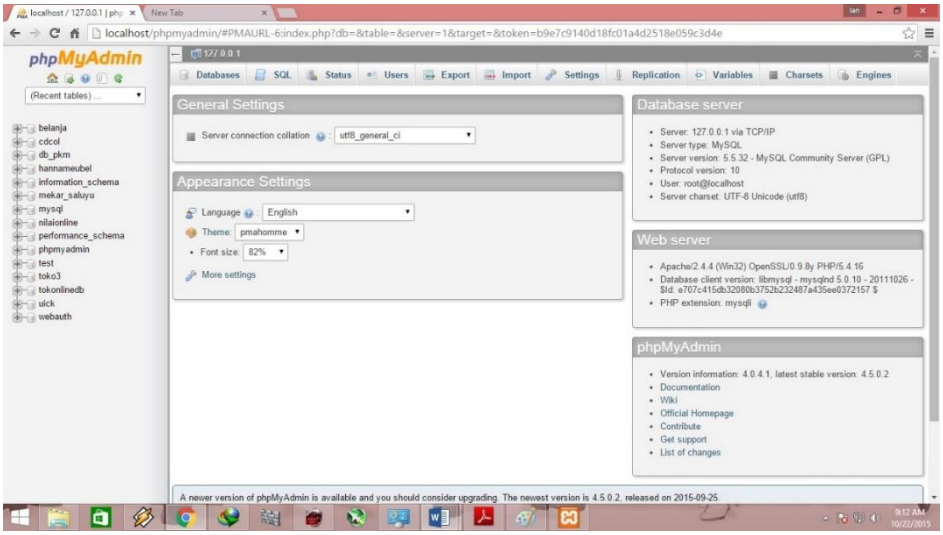
Gambar 4.51. Instalasi XAMPP Tahap 3



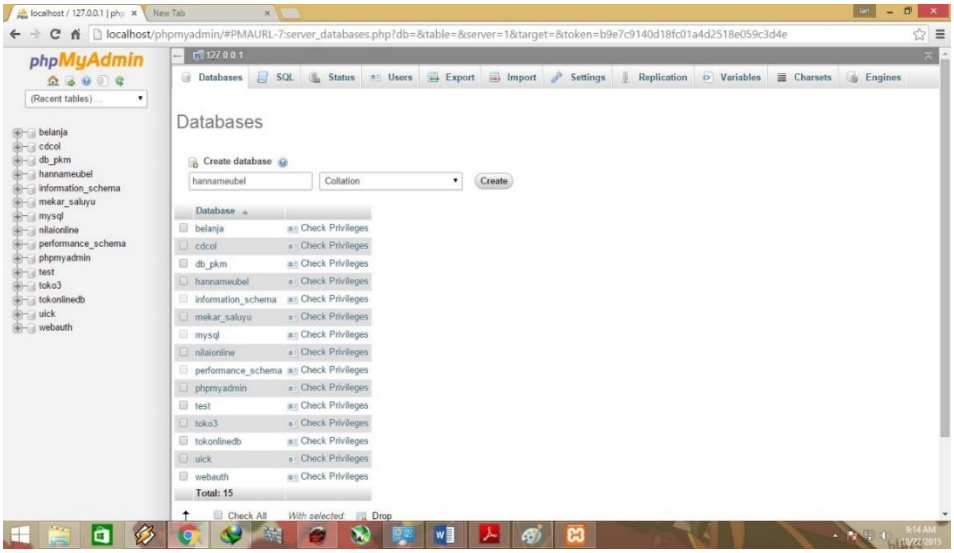
Gambar 4.52. Instalasi XAMPP Tahap 4



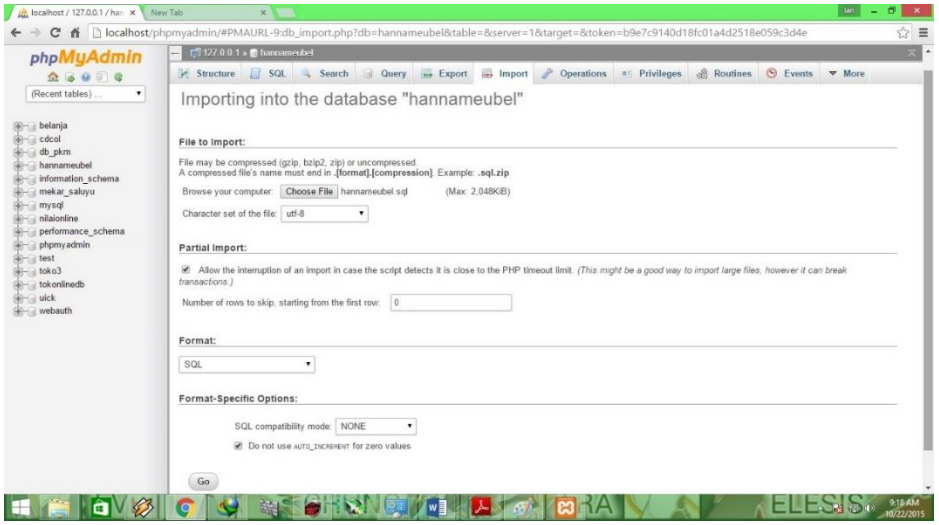
Gambar 4.53. Instalasi XAMPP Tahap 5



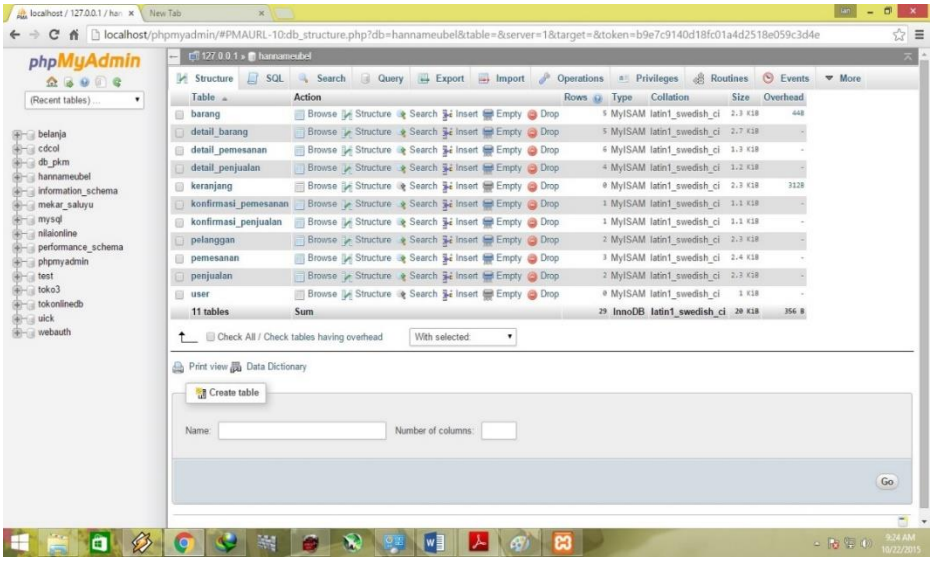
Gambar 4.54. Instalasi Database Tahap 1



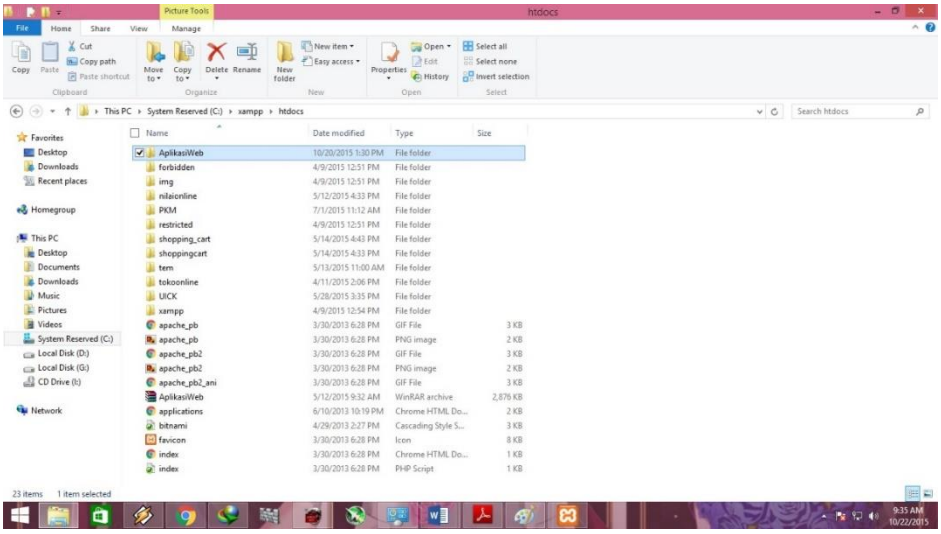
Gambar 4.55. Instalasi Database Tahap 2



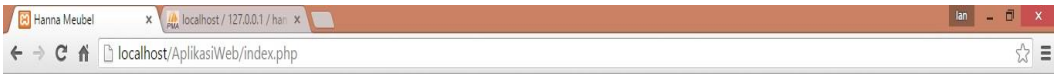
Gambar 4.56. Instalasi Database Tahap 3



Gambar 4.57. Instalasi Database Tahap 4



Gambar 4.58. Instalasi Aplikasi Tahap 1



Gambar 4.59. Instalasi Aplikasi Tahap 2